

Рукопись Хранителя



Дополнение к настольной ролевой игре «Ктулху»

Рукопись Хранителя

дополнение для настольной ролевой игры «Ктулху»

Санкт-Петербург
Студия 101
2015

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Перевод: Марк Хаос и др.
Редактор: Анастасия Гастева.

Б 87 **Хайт Кеннет**
Рукопись Хранителя / Пер. с англ. — СПб.: Студия 101,
2015. — 128 с.
ISBN 978-5-905471-18-6

УДК 794.08
ББК 77.056я92

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2015
© Pelgrane Press Ltd, 2007
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.
© Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd.

ISBN 978-5-905471-18-6





*«Мы живём на тихом островке невежества
посреди тёмного моря бесконечности, и нам вовсе
не следует плавать на далёкие расстояния».*

— Г. Ф. Лавкрафт

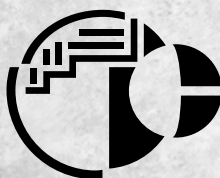
*В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры.
Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются
плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекатель-
ную функцию. Данная игра не является пропагандой сатаниз-
ма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых
других вещей, не поощряемых местным законодательством.*

Содержание

Мифы Ктулху	6	<i>Зачаровать предмет</i>	44
Боги и титаны.....	6	<i>Знак Вуриш</i>	45
<i>Божества в игре</i>	9	<i>Знак Коф</i>	45
✦ Азатот.....	10	<i>Знак Старших богов</i>	46
Гатаноа.....	12	✦ <i>Знак Эйбона</i>	46
Гол-Горот.....	12	✦ <i>Иссушение</i>	46
Дагон.....	14	✦ <i>Космическая брага</i>	46
Даолот.....	14	<i>Масло аль-Хазреда</i>	47
Итакуа.....	16	<i>Микстура Ляо</i>	47
И'Голонак.....	16	<i>Песнь Хой-Дин</i>	48
Йиг.....	17	<i>Порошок ибн-Гази</i>	48
✦ Йог-Сотот.....	18	<i>Связь с глубоководными</i>	48
Квачиль Уттаус.....	19	<i>Связь с крысотварью</i>	49
✦ Ктулху.....	20	<i>Связь с Ктулху</i>	49
Ктхугха.....	22	<i>Связь с ми-го</i>	49
Мордиггиан.....	22	<i>Связь с Ньярлатхотепом</i>	49
Мормо.....	23	<i>Связь со звёздными отродьями</i>	50
Ноденс.....	23	<i>Связь с упырями</i>	51
✦ Ньярлатхотеп.....	25	<i>Связь с Цатоггуа</i>	51
Хастур.....	26	✦ <i>Тиккоунский эликсир</i>	51
Цатоггуа.....	27	<i>Ужасное имя Азатота</i>	51
Чаугнар Фаугн.....	28	<i>Формула Дхо-Хна</i>	51
Шаб-Ниггурат.....	28	Ритуалы Мифов	52
Книги	32	<i>Вой Пана</i>	52
Книги.....	32	<i>Воскрешение</i>	52
<i>Неполная библиотека Мифов</i>	33	<i>Обмен разумом</i>	52
Заклинания	39	<i>Призыв и изгнание Итакуа</i>	54
Изучение заклинаний.....	39	<i>Призыв и изгнание Йог-Сотота</i>	54
Сотворение заклинаний.....	40	<i>Пробудить / изгнать Ктхугху</i>	55
Чары Мифов.....	43	<i>Пробудить / изгнать Хастура</i>	55
<i>Призвать бьяхи</i>	43	<i>Проклятие камня</i>	55
<i>Призвать звёздного вампира</i>	43	✦ <i>Ритуал Саамааа</i>	56
<i>Призвать скитальца</i>	43	<i>Связь с Ноденсом</i>	57
<i>Призвать ночного мверзя</i>	43	<i>Углы Таг Клатура</i>	57
<i>Призвать ловчего из кошмаров</i>	43	Существа	58
<i>Призвать прислужника Иных богов</i>	43	<i>Чуждые виды и народы</i>	59
<i>Призвать тёмную молодь</i>	44	<i>Бесформенное отродье Цатоггуа</i>	60
<i>Межпространственные врата</i>	44	<i>Бьяхи</i>	60
✦ <i>Заклятье Вач-Вирай</i>	44	<i>Великий народ йит</i>	62

Содержание

<i>Глубоководный</i>	64	<i>Лев</i>	97
<i>Гнофке</i>	64	<i>Медведь</i>	97
<i>Гончие Тиндала</i>	66	<i>Мумия</i>	97
<i>Дитя Йог-Сотота</i>	66	<i>Стая крыс</i>	98
<i>Дхоул</i>	68	<i>Чудовище из озера</i>	98
<i>Звёздный вампир</i>	69	Культы и тайные общества	100
<i>Змеелюди</i>	69	Агенты йитиан.....	100
<i>Крысотварь</i>	70	Аненербе.....	100
<i>Ксотийцы</i>	71	Братство Жёлтого знака.....	101
<i>К'н-янийцы</i>	71	Ведьмовской культ.....	102
<i>Лемурийцы</i>	73	Культь Ктулху.....	102
<i>Летающий полип</i>	74	Культь черепа.....	103
<i>Ллойгор</i>	75	Общество чёрного дракона.....	104
<i>Ловчий из кошмаров</i>	77	Секта Звёздной мудрости.....	106
<i>Маскут</i>	77	География кошмара	108
<i>Межпространственный скиталец</i>	79	Абиссиния.....	108
<i>Ми-го</i>	79	Антарктида.....	108
<i>Ночная мверзь</i>	81	Бельгийское Конго.....	109
<i>Песчаный народ</i>	81	Бирма.....	109
<i>Пожиратель пространства</i>	83	Бразилия.....	109
<i>Прислужник Иных богов</i>	84	Гаити.....	109
<i>Сияние извне</i>	84	Германия.....	110
<i>Старец</i>	86	Гренландия.....	110
<i>Тёмная молодь Шаб-Ниггурут</i>	87	Египет.....	110
<i>Упырь</i>	89	Испания.....	111
<i>Чо-чо</i>	89	Луизиана.....	111
<i>Шан</i>	91	Монголия.....	112
<i>Шантак</i>	91	Остров Пасхи.....	112
<i>Шоггот</i>	92	Перу.....	112
Животные и Чудовища	94	Румыния.....	113
<i>Акула</i>	94	Саудовская Аравия.....	113
<i>Аллозавр</i>	94	Советский Союз.....	114
<i>Вампир</i>	94	Тибет.....	114
<i>Волк</i>	95	Южный Тихоокеанский мандат.....	115
<i>Горилла</i>	96	Сюжетные основы	117
<i>Змея</i>	96	Исследовательская группа Армитажа.....	118
<i>Зомби</i>	96	Проект «Завет».....	121
<i>Йети</i>	97	Лондонские охотники за книгами.....	123
<i>Крокодил</i>	97	Выпускные данные	128



Мифы Ктулху

«Ктулху тоже ещё жив, и, как я предполагаю, снова обитает в каменной бездне, хранящей его с тех времён, как появилось наше солнце.

Его проклятый город вновь ушёл под воду... Но его служители на земле все ещё вопят, танцуют и приносят человеческие жертвы вокруг увенчанных фигурками идола монолитов в пустынных местах. Должно быть, он пока ещё удерживается в своей бездонной чёрной пропасти, иначе весь мир сейчас кричал бы от страха и бился в припадке безумия. Кто знает исход? Восставший может уйти в бездну, а опустившийся в бездну может вновь восстать. Воплощение вселенской мерзости спит в глубине, ожидая своего часа, а смрад гниения расплзается над гибнущими родами людей. Настанет время...»

— **«Зов Ктулху»**

Для Лавкрафта «Мифы Ктулху» (кстати он сам не использовал этот термин) были воплощением его глубоких философских убеждений на бумаге: как он писал Гарольду Фарнезе: «Все мои истории основываются на положении о том, что обыденные людские законы, интересы и чувства не имеют значения в общей картине мироздания». Чтобы продемонстрировать это, он создал вселенную, в которой истина действительно оказывается смертельной. «Человечество, — как писал Т. С. Элиот, — не переносит слишком много настоящего». В мире Лавкрафта даже маленький осколок истины способен нас уничтожить. Джон Тайнс метко назвал Мифы Ктулху «умственным плутоном». Сближение с ними чревато тем, что, «ваш разум ослабнет и умрёт».

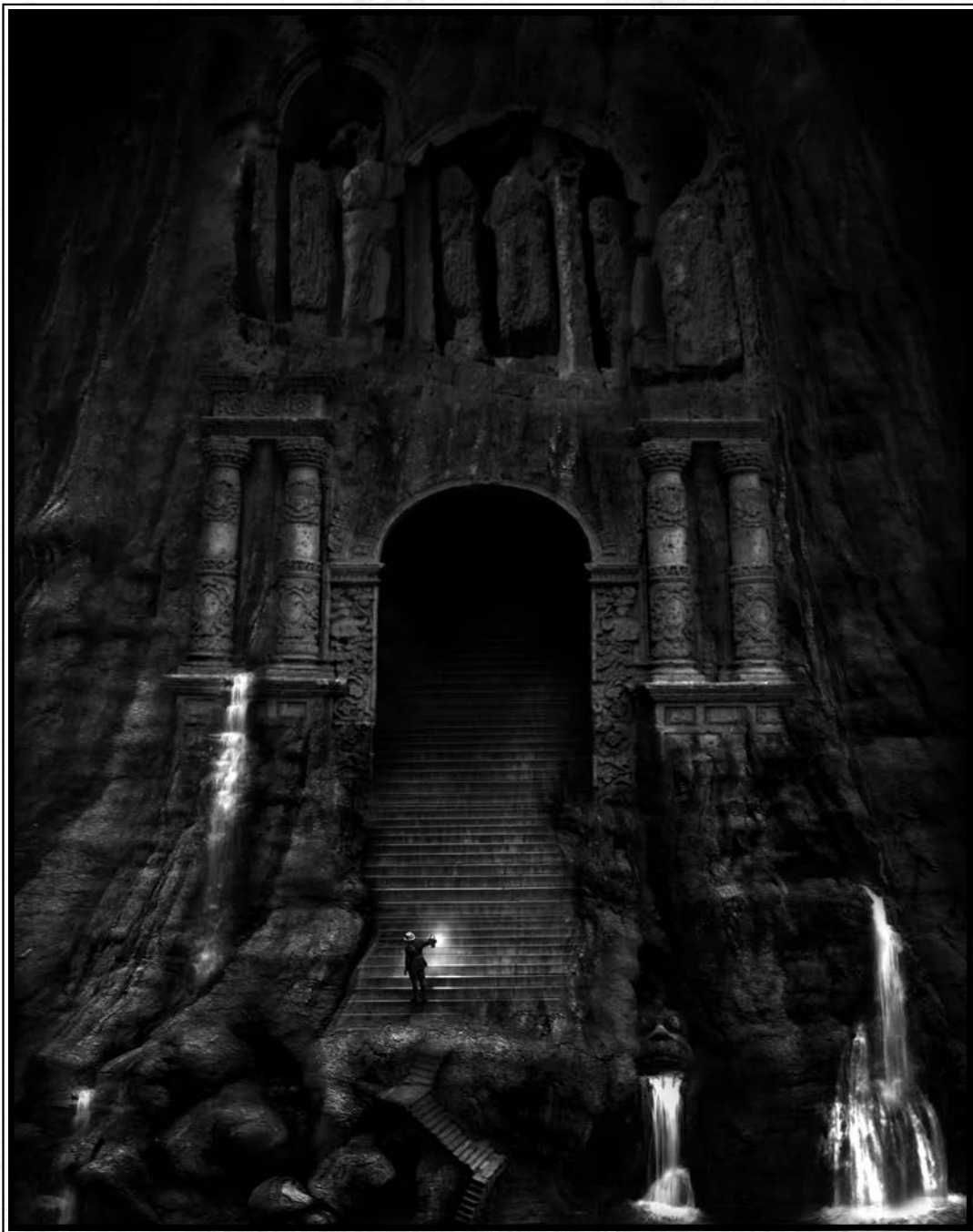
Боги и титаны

«Они поклонялись, как сами заявляли, Великим Древним, жившим за века до появления человека и пришедшим в этот юный мир с небес. Эти Древние уже сгинули в земле или океанской пучине; но их мёртвые тела наполнили сны первых людей тайнами, из которых родился бессмертный культ».

— **«Зов Ктулху»**

Изучающие Мифы часто проводят грань между поистине трансцендентными и бесчувственными сущностями, которые каким-то образом являются частью мироздания, — богами — и обычными существами (чуждыми, живущими в нескольких измерениях или теми и другими одновременно) огромной силы, — так называемыми, титанами. Термином для первых является «Иные боги», в то время как вторых называют «Великими Древними». Однако в эту классификацию не укладываются такие существа как Ноденс и Нептун (боги, что были среди «Старших» в «Загадном доме на туманном утёсе»), «тайные божества сновидений» и «слабые боги земли» из произведения «В поисках неведомого Кадата», а также упоминаемые в рассказах «Иные боги» и «Гипнос», и так далее.

С точки зрения повествования между богами и титанами нет никакой разницы. Как у богов, так и у титанов есть посвящённые им культы, книги и прочая атрибутика — у кого-то больше, у кого-то меньше. И те, и другие обладают невероятными силами и способностями, напоминающими магию, хотя на деле это может оказаться психикой, инопланетной наукой или некоей неизвестной техникой. Как боги, так и титаны редко принимают участие в действии, будучи призываемыми или освобождаемыми только в финале эпического приключения. Это происходит потому, что подобных су-



Страна грёз

Действие многих ранних рассказов Лавкрафта происходят в сказочных и фантастических местах вроде Сарната, Ультара, Селефаиса и прочих. В этом контексте они вполне могут находиться в потаённых уголках Земли до начала времён. Последнее произведение Лавкрафта в жанре фэнтези — повесть «В поисках неведомого Кадата» — связало все эти места, а также другие, ранее описанные как существовавшие на нашей планете (например, плато Ленг), и переместило их в «Страну грёз» Земли.

Однако не хватит и целой книги, чтобы раскрыть все тайны сна, и мы ограничимся лишь короткой вставкой. Лавкрафт предполагал существование сноходцев (таких, как Рэндольф Картер), способных свободно перемещаться между Землёй и другим измерением или слоем реальности, носящим имя Страны грёз, используя увиденные в снах особые врата и порталы. Некоторые спящие люди могут попасть в неё бессознательно. Не все человеческие сны (например, бытовые и тревожные сновидения) соприкасаются со Страной грёз. Человеческие грёзы могут изменять её, как и она способно создавать (или изменять) сны людей. Кошки, упыри и некоторые другие земные виды способны свободно перемещаться между Землёй и Страной грёз, как физически, так и во время сна.

Страна грёз куда более волшебна и полна невероятного, нежели наш мир. Время в ней замерло в некоем подобии средневековья и сказок Тысячи и Одной Ночи. Как именно она связана с прочими Мифами, неясно, хотя Ньярлатхотеп выступает главным антагонистом в «Поиске».

шеств не остановить силами сыщиков (да, в «Зове Ктулху» Йохансен протаранил Ктулху пароходом. Но не убил). Хранитель решает, становится ли появление божества или титана в приключении финальным испытанием для сыщиков или же служит знаком того, что их постигла неудача. Именно поэтому мы включили лишь две характеристики для богов и титанов, отражающие потерю рассудка и самообладания при встрече с ними (см. вставку справа). Всё прочее остаётся условным и непостоянным. Сражение с Великим Древним напоминает сражение, в которое отчаянные воители бросаются с дробовиками против артиллерийского обстрела. Сколько дробовиков ни бери, результат не изменится.

Самые сильные существа Мифов, разумеется, плохо поддаются описанию. Лавкрафт специально оставил их нераскрытыми, в основном пытаясь создать ощущение таинственности и сыграть на том ужасе, который рождается из туманных намёков и запутанных сказаний. К примеру, в зависимости от истории, Лавкрафт изменял значение термина «Старшие», называя так связанных с Йог-Сототом межпространственных предвестников конца света, запечатавших Р'льех существ,

квазиматериальных жителей К'н-яна, найденных в Арктике пришельцев-криноидей, создателей отпугивающего глубоководных знака, порождений Ктулху и целую группу инопланетных титанов, которым поклоняется невежественное человечество.

Эта книга подходит к подобным сущностям с той же позиции, давая как можно больше противоречивых описаний и альтернативных интерпретаций центральных фигур Мифов. Некоторые версии принадлежат самому Лавкрафту, другие мы почерпнули из произведений иных писателей, а третьи исходят из правил «Зова Ктулху» или же воспалённого воображения автора этой книги. Вы, будучи Хранителем, вправе выбирать то, что больше подходит вашей истории. Некоторые или даже все эти версии могут быть неверными толкованиями истины, являться лишь частью правды, представлять собой тайное писание культа, притчей, неверно переведённым мифом или же фантазией, порождённой каким-нибудь мыслителем для утешения невежественных болванов. Ваши игроки не должны догадаться о целях, возможностях и способностях сущности, по крайней мере до того, их персонажи

Божества в игре

Встреча (во время ритуала, сна или, что хуже, на некоем поросшем травой тихоокеанском островке) с Великим Древним или Иным богом грозит куда более ощутимыми потерями самообладания и рассудка, нежели зрелище какого-нибудь другого ужасного чудовища. Эти существа находятся за пределами человеческого понимания. Они вызывают чувство неправильности, выходя за рамки мыслимого, видимого и воображимого. Из-за психической мощи этих существ увидеть их во сне не менее опасно, чем узреть их источающий первородную жижу облик в реальности. Сны и видения можно отрицать (см. стр. 105 книги «Ктулху»).

В приведённой здесь таблице указаны дополнительные потери самообладания и рассудка. Они прибавляются к указанным в таблице потери самообладания (см. стр. 98 книги «Ктулху») при встречах с подобными существами. Некоторые создания настолько кошмарны, что их вид требует минимальной потери немедленно, вне зависимости от результата проверки самообладания. Эти минимальные потери указаны в скобках после первого числа. Определённые божества также могут налагать дополнительные условия и штрафы или же влиять на сыщиков тем или иным образом.

Сущность из Мифов	Дополнительные потери запаса самообладания	Дополнительные потери запаса рассудка
Азатот	+6 (5)	+5 (3)
Гатаноа (снижает рейтинг атлетики или бегства на 2 за раунд; при достижении 0 персонаж становится мумией)	+4 (2)	+2 (1)
Гол-Горот	+3	+2
Дагон	+1	+2
Даолот (каждый раунд, пока его видно)	+3	+1
Итакуа	+4 (2)	+3 (1)
И'Голонак	+3 (2)	+2 (1)
Йиг (антропоморфная форма/форма змея)	+1/+3 (2)	+2/+2
Йог-Сотот (без дополнительных потерь в форме Тавиль ат'Умра)	+6 (4)	+4 (3)
Квачиль Уттаус	+3 (1)	+2 (1)
Ктулху	+5 (3)	+3 (2)
Ктхугха	+3	+1
Мордигиан	+3	+2
Мормо (только формы горгоны/лунного зверя)	+3 (3)/+2	+1/+2
Ноденс	+0	+1
Ньярлатхотеп (только формы Чёрного Человека/чудовища)	+1/+5 (4)	+0/+4 (3)
Хастур (все потери рассудка и самообладания ополовинены, если он невидим или в форме Короля в жёлтом)	+5 (2)	+3 (2)
Цаотгуа	+2	+2
Чаугнар Фаугн (идол/живой)	+1/+3	+0/+2
Шаб-Нигтурат	+6 (5)	+4 (3)

Пример встречи

Хранителю более чем рекомендуется изменять эти цифры в своих целях или же чтобы сбить игроков с толку. Почему, например, Ноденс не может быть ужаснее Ньярлатхотепа?

*Великий Ктулху восстаёт из океана прямо по левую палубу корабля доктора Пемброуза. Герой должен сделать проверку **самообладания** со сложностью 5, на 1 выше обычной из-за того, что лицемерие Ктулху однозначно приводит к шоку от Мифов. Обычно «вид сверхъестественного существа вблизи» связан с риском потери 4 пунктов **самообладания**. Но Ктулху куда ужаснее обычного чудовища; согласно таблице, он налагает модификатор +5. Итог равен 9. Доктор Пемброуз проваливает проверку, и его **самообладание** падает с 7 до -2, оставляя его в **шоке** (даже если бы он преуспел, в таблице указано, что его потери составили бы 3 пункта **самообладания** и 2 из запаса **рассудка**). Будучи под влиянием шока от Мифов, он теряет 1 пункт из рейтинга **рассудка**, +3 за ужас, внушаемый Ктулху, что выливается в итоговую потерю 4 пунктов из запаса **рассудка** и 1 пункта рейтинга. Игрок, ведущий Доктора Пемброуза, может решить, что тот потерял сознание, и в его голове осталось лишь ужасное воспоминание об острове, который казался живым. Тогда он потеряет только 1 пункт рейтинга **рассудка**.*

не столкнутся с его отродьями или же не отыщут древний свиток с запретными знаниями. И даже тогда у вас остаётся право изменить всё при встрече с другим культом, поклоняющимся божеству. Разве можно дать единственное и абсолютно точное описание Ньярлатхотепа, «ужаса с бесчисленными формами»?

Некоторые из этих «альтернативных интерпретаций» содержат концепции, более понятные игрокам из 21-го века, нежели сыщикам 1930-х. В целом, мы считаем это хорошим решением; довольно забавно, когда в авантюрной игре речь волшебников и сумасшедших прошлого оказывается мешаниной из современных научных терминов. В то же время в 30-х было сделано немало теоретических и даже практических открытий: Пейпец связал структуру мозга с эмоциями и мыслями в 1937-м году, Юкава предсказал мезоны в 1934-м, радиоастрономия родилась в 1933-м, Чандрасекара описал чёрные дыры в 1930-м, Эйнштейн и Штерн высказали предположения о нулевых колебаниях в 1913-м, Земон в 1904-м году поднял в своей книге тему мемов, а вопросами о природе разума и восприятия задавался задолго до этого сам Платон. Но так как мы писали книгу для людей 21-го века, нам пришлось порой использовать современные слова при описании Мифов.



Азатот

«Эта аморфная масса невероятной путаницы, сквернословящая и пузырящаяся в центре всей бесконечности — бескрайний султан демонов Азатот, чьё имя непроизносимо вслух и кто голодно чавкает в невообразимых, лишённых света пространствах за пределами времени, окружённый глухим, безумным боем барабанов ненависти и еле слышным монотонным свистом проклятых флейт».

— «В поисках неведомого Кадата»

- Азатот — слепой и лишённый разума бог — находится в центре мироздания за пределами привычных времени и пространства. Его бесформенное тело вечно содрогается под музыку демонических флейтистов, сопровождаемую безумной пляской малых божеств. Азатот правит Иными богами, и ему практически не поклоняются на Земле, потому что он не обращает внимания на своих почитателей. Если его призвать, то он разрушает всё вокруг, оставляя лишь потрескавшиеся булыжники, озёра алкаливой воды и иссушенные мёртвые деревья.



- «Азатот» — это имя, которое в «Некрономиконе» дано «чудовищному ядерному хаосу за пределами пространства» и олицетворению Большого Взрыва. Это сравнимо с тем, как в имени «Тор» персонифицирована молния. Призыв Азатота является на деле оккультным кодом, высвобождающим ядерную энергию.
- Азатот — это титанический интеллект, возникший в зоне невероятного давления, находящейся в горизонте событий сверхмассивной чёрной дыры в центре Галактики (Стрелец). «Адский свист» на деле является воём высокочастотной радиации, излучаемой его «тюрьмой», радиусом Шварцшильда. Его рассудок существует в гиперпространстве и находится в дипольной связи с другими сущностями чёрных дыр — его «советниками». Взрыв Тунгусского метеорита в 1908-м году был попыткой призвать Азатота на Землю.
- Азатот — это имя, характеризующее «изначальное зло, слишком жуткое для описания». Расписываясь в «книге Азатота», мистик выражает своё отрицание всего сущего и становится равнодушным к пыткам, в том числе применяемым в отношении него.
- Азатот — это Иной бог, сознание, образовавшееся в центре мироздания из математических концепций. С математикой приходит протяжённость и значение; уравнивания, составляющие Азатота, являются как невероятно простыми для решения, так и невероятно сложными для образования интеллекта. Его вой — это яростный вопль новорождённого, обожжённого на насильно породившую его вселенную. Он жаждет лишь смерти и уничтожения породившего его мироздания, и именно эти желания приведут к концу всего сущего.
- Азатот был лидером восстания против Старших богов, установивших во вселенной те правила, без которых сама материя не могла бы существовать. Он потерпел неудачу и был выброшен червоточиной в бесконечный момент до начала времён.
- Азатота не существует, либо он является лишённым разума титаном, созданным Ньярлат-

хотепом для оправдания своего титула «Посланца Азатота». Конечно, этот обман породил достаточно веры в Галактике и на Земле, чтобы воплотить Азатота в каком-нибудь измерении.

Гатаноя

«Я увидел, как из зияющего люка возникло титаническое чудовище, и я не сомневался в его возможности убить человека одним своим видом. У меня и сегодня не хватает слов, чтобы описать его...»

— **«Вне времени»**

- Ми-го перенесли Великого Древнего Гатаноя на Землю и построили для него внушительный храм внутри вулкана Яддит-Гхо (ныне исчезнувшего) на континенте Му в южной части Тихого океана. После затопления Му Гатаноя был пленён подобно Ктулху, однако иногда в результате землетрясений Яддит-Гхо появляется на поверхности.
- Все видевшие Гатаноя или его точное изображение обращаются на века в живые, но неподвижные мумии.
- Жрецы Му приносили Гатаноя человеческие жертвы, чтобы укрепить свою власть. Они знали, что Гатаноя превратил в мумий ми-го, выбросивших это невероятно токсичное создание на свою шахтёрскую колонию — Землю.
- Каменный Гатаноя самим своим существованием оскорбляет жидкую Шаб-Ниггурат, и она поддерживает его противников.
- Гатаноя — это первенец Ктулху, возглавлявший фракцию ксотийцев в гражданской войне с Р'льехом. Именно из-за этого конфликта затонули Р'льех и Му.
- Гатаноя — это исходный образец, на основе которого создают, разводят или клонируют ллойгоров.

Гол-Горот

*«В глубоком сне поведала мне птица
Про чёрный конус, что стоит во льдах
Один как перст, — над ним пурга глумится,
На нём лежит тысячелетий прах».*
— **«Грибы с Юггота: Антарктос»**

- Гол-Горот, Рыбак Извне, — чешуйчатый Великий Древний угольно-чёрного цвета. Это низкорослое чудовище с щупальцами и копытами имеет хвост с жалом, схожую с клювом клыкастую пасть и крылья, складывающиеся в горб на спине. Все эти черты создают образ, находящийся между раздутой горбатой жабой и огромной морской птицей. Чудовище обитает в уснувшем вулкане Арктического (или Антарктического) горного хребта. Оно с радостью принимает человеческое поклонение, обещая в обмен сокровища и древние знания о Заполярье.
- Гол-Гороту, богу Чёрного Камня, приносили человеческие жертвы в Атлантиде. Он был верховным божеством Бал-Сагота — уцелевшего осколка цивилизации атлантов в южной части Атлантического океана неподалёку от Антарктиды. Ему поклонялись майя в Юкатане, его чтили в средневековой Венгрии и Большом Зимбабве. Символы Гол-Горота зачастую вознесены над его паствой и располагаются на крышах храмов, вершинах обелисков и т.д.
- Гол-Горот — это жабоподобное воплощение бога, известного как Владыка Тьмы или Забытый Бог; птичья же форма является обрат-

Элементализм

Обычно версию Мифов от Августа Дерлета критикуют за введение классической системы четырёх элементов (Аристотель также говорил о пятом элементе, эфире или квинтэссенции, воплощающей чистую энергию космоса). В своём творчестве Дерлет приписал всем Великим Древним и Иным богам различные элементы и изобрёл Ктулху (см. стр. 22) именно для того, чтобы «дополнить схему» элементом Огня. Хотя каждый имеет право критиковать любые исправления, внесённые в концепцию Мифов, в том числе и самим Лавкрафтом, считать, что «элементализм» Дерлета несёт в себе недостаточно ужаса, по меньшей мере, странно.

Классические элементы, по сути, пронизывают все мироздание. Все вещи представляют собой смесь из этих четырёх ингредиентов. Великие Древние являются более чистым — и потому более враждебным — выражением этих смертоносных субстанций, определяющих и создающих вселенную. Если Дерлет — или аль-Хазред — действительно говорит о том, что материя вселенной является частью Иных богов, то это вполне себе ужасающе. Помимо этого, Дерлет заложил неплохую основу для вражды и соперничества между Великими Древними, логично продолжающую описанные Лавкрафтом войны древних народов на Земле. Таким образом, среди вариантов описания различных божеств встречаются элементы, введённые Дерлетом.

Если вы хотите использовать элементализм в своей игре, но при этом стараетесь делать так, чтобы все находилось в пределах научнообразности — такой, какой её делают вакуумные трубки и дизельные двигатели, — то вам поможет пара вещей. Во-первых, мы ввели собственные изменения, связав сильнейших божеств с современной версией четырёх элементов — четырьмя фундаментальными взаимодействиями в физике: гравитацией, электромагнетизмом, сильным и слабым ядерным взаимодействием. Также вполне логичным является предположение о том, что все Мифы Ктулху — искажённый пересказ фактов о вторжении пришельцев и их невероятной науке. Аль-Хазред использовал теорию Пифагора об элементах, пытаясь выразить языком средневековья не только суть воплотившихся в богах и титанах сил и энергий вселенной, но и изменение ими процессов, протекающих в пределах четырёх измерений привычного пространственно-временного континуума. Таким образом, подчиняясь неоспоримой логике своего выходящего за пределы обыденной реальности бытия, эти сущности вынуждены вступать в борьбу друг с другом для того, чтобы продолжать находиться в пределах нашего мироздания.

ной, но не менее мрачной стороной Гол-Горота, именуемой Грот-Голка.

- Великий идол Гол-Горота, как и у Чаугнар Фаугна, является проводником воли Великого Древнего или даже неким образом его воплощает. Кирики, топоры и молоты не оставляют на нём следа, и есть вероятность, что его вообще нельзя уничтожить. Он может оказаться таинственным Полярным Чёрным Камнем, разыскиваемым Артуром Гордоном Пимом.
- Гол-Горот обитает на Луне, связываясь с поклоняющимися ему шаманами посредством тотемных зверей (жаб с копытами и чудовищных чёрных птиц), создаваемых им из эктоплазмы и приходящих в наш мир сквозь тела жрецов. Чтобы пережить этот процесс, почитатели Гол-Горота должны питаться плотью и кровью.
- Гол-Горот — это аватар Цатогуа.
- Гол-Горот жаждет чувств; его религия требует оргий, жестокости и крови. Испившие кровавого вина Гол-Горота вступают в эктоплазматическую связь с богом, передавая титану удовольствие от танца, самобичевания и каннибализма в обмен на картины и знания Извне. Гол-Горот связан с ИГолонаком.

Дагон

«Громадное, напоминающее Полифема и всем своим видом вызывающее чувство отвращения, вышедшее из кошмарных снов чудовище бросилось к монолиту и обхватило его гигантскими чешуйчатыми руками...»

— *«Дагон»*

- Отец Дагон (и его спутница Мать Гидра) — это гигантские глубоководные от 7 до 10 метров ростом и, возможно, существующие миллионы лет. Дагон может свободно передвигаться по планете, в отличие от пленённого Ктулху, но редко выбирается на поверхность.
- Дагон является неверно переведённым именем «Дагана» — божества зерна древних сирийцев. Даган — это воплощение Шаб-Ниггурат, а его последователи вступают в браки с глубоководными и другими хтоническими существами.

- Дагон — это один из первобытных глубоководных, который 6000 лет назад на Ближнем Востоке оказал влияние на человеческую цивилизацию. Филистимляне поклонялись ему как богу, и его культ существовал в человеческом мире по крайней мере до 1628-го года, когда Майлз Стэндиш разрушил его святилище в Мерриманте («Маунт-Дагоне»), Массачусетс.
- Отец Дагон и Мать Гидра являются богами глубоководных (как и Ктулху). Они представляют собой (или напоминают) гибрид ксантийца с глубоководным, но способны преобразовываться в обычных глубоководных, русалок, кракенов или даже людей с «иннсмутской» внешностью.

Даолот

«Эти странные предметы... не укладывались в рамки категорий человеческого разума. Джилмен иногда сравнивал их с призмами, лабиринтами с нагромождениями кубов и плоскостей... и, наконец, отвлечённые узоры, изысканные линии которых, переливаясь, переходили одна в другую, составляя нечто вроде тела огромной змеи. Всё вокруг несло в себе невыразимую угрозу...»

— *«Сны в ведьмином доме»*

- Даолот, Рассекатель Покровов, похож на сложный, замысловатый узор из пластиковых стержней и металлических полусфер. Невидимые глаза взирают из промежутков между частями его тела. Один лишь взгляд на Даолота вызывает безумие, поскольку человеческий мозг не способен понять очертания Иного бога. Даолот передвигается, изменяя свою форму или проскальзывая между микрочастицами.
- Рассекатель Покровов дарует своим жрецам-астрологам знание прошлого и будущего наряду с пониманием того, в скольких измерениях существует интересующий их предмет. Они обретают силу путешествовать в другие измерения и видеть другие миры. Даолоту обычно поклоняются на Юготе и других планетах. Немногочисленные почитатели-люди призывают его только в абсолютном мраке.

Рукопись Хранителя

Мифы Ктулху



- Даолот — это овеществлённая концепция конца света. Если воплощающие Даолота мистики не поставят ментальных заграждений, то он начнёт расти в арифметической прогрессии, поглощая способных его осознать существ. Мыслящие жертвы в таком случае попадают в далёкие миры и измерения, откуда мало кто возвращается.
- Даолот есть воплощение магических слов силы, отражающее истинную геометрию вселенной и являющееся её исходным кодом. Это слова Йог-Сотота, и произнёсший их обретёт невероятную власть.

Итакуа

«И над окутанными тьмой криками людей и лошадей эта демоническая барабанная дробь достигла невероятного напряжения, и в то же время холодный как лёд ветер с шокирующей чувствительностью и расчётливостью слетел с этих запретных вершин и охватил каждого по отдельности, и вскоре вся когорта боролась и кричала во тьме...»
— **«Очень старый народ»**

- Великий Древний Итакуа, Ходок по Ветрам, обитает в арктических пустошах. Он похищает одиноких путников и тех, кто неосторожно привлёк его внимание, уносит их в сверкающее северным сиянием небо. Жертв находят недели и месяцы спустя, замороженными, с оторванными конечностями и искажёнными болью лицами, и погруженными в землю так, словно их сбросили с огромной высоты.
- Итакуа напоминает гигантского (вплоть до километровой высоты, хотя это может быть галлюцинациями от обморожения) роста человекообразное существо с волочащимися обручками вместо ног. Его глаза подобны красным искрам. Его внешность схожа с описанием Вендиго — пожирающего людей монстра из легенд чиппева, что насылает жажду человеческой плоти на тех, кто его встретит. В действительности иногда Итакуа превращает своих жертв в своё подобие, делая их нечувствительными к холоду.
- Любой, кто видел Итакуа, будет унесён Ходоком по Ветрам в следующую холодную ясную ночь.

- Итакуа — это Иной бог, воплощающий собой неизбежность тепловой смерти вселенной. Со временем молекулы становятся холоднее и всё больше удаляются друг от друга. Арктический север представляет собой самую холодную и удалённую часть человеческого мира и является примером этой «смерти», которая ожидает нашу вселенную. Таким образом, Итакуа воплощает второй закон термодинамики.
- Итакуа — это один из Великих Древних, воплощающих элемент воздуха, его огромные перепончатые ноги и руки-щупальца напоминают о его отце Хастуре.
- Итакуа заключён в пределах Полярного Круга, но иногда он каким-то образом вырывается наружу, доходя вплоть до Висконсина. Он способен попасть в любое место, где бывает северное сияние.
- Учитывая сходство между Итакуа и богом хеттов по имени Тха-Тхка, есть вероятность, что его заточили не так давно.
- Итакуа уносит большинство своих жертв на другие планеты и даже в иные измерения. Одно из них, Борея, находится между нашей Землёй и Страной грёз. Некоторые из найденных на телах жертв артефакты происходят из дальних стран или даже из неведомых культур.

И'Голонак

«Пришёл заполненный дождями и туманами январь, иссякли деньги, наркотики стало достать сложнее».
— **«Гипнос»**

- И'Голонак — это второстепенный, но весьма злобный Великий Древний, упоминаемый в основном в «Откровениях Глааки» — священной книге, написанной британским культом в долине Северн. Он замурован в огромном подземелье, но может проявиться, если его призовут осознанно или случайно. Часто овладевает призвавшими его.
- И'Голонака описывают как «раздувшегося» и «светящегося», хотя его истинная форма неведома. Он обычно проявляется, захватив тело вызвавшего его существа. Одержимые

им люди порой приобретают форму 200-килограммовой обнажённой туши без головы, на чьих ладонях разверзаются слюнявые рты.

- И'Голонак питается (или наслаждается) человеческим страданием. Его целью являются люди, жаждущие наслаждений, поначалу, как правило, сексуальных. Излюбленными его жертвами становятся одинокие, начитанные люди с затаённым комплексом бога. Прочитав «Откровения Глааки» (неясно, какие именно тома), такой человек становится уязвим к одержимости божеством.
- И'Голонак способен принимать человеческую форму, маскируясь обычно под неопрятного продавца разврата, старых книг или же старых книг про разврат. Также этот Великий Древний может использовать предыдущие вместилища для создания из них марионеток, которыми он будет управлять из своего отдалённого логова.
- И'Голонак — это ещё одна личина Ньярлатхотепа.
- «И'Голонак» — это передающееся половым путём заболевание, поражающее как тело, так и душу (или мозг, что ведёт к тому же исходу). Симптомы включают в себя зависимость от порнографии, деградацию, потерю контроля над собой, социопатию, а также характерные отметины в форме ртов на ладонях, потливость, себорею и страшное ожирение. Болезнь распространяется из эякулята Шаб-Ниггурат. Это заболевание создано культом Глааки или же представляет собой самостоятельного Великого Древнего, чьё сознание составляют миллиарды вирусов, живущих в телах обитателей укромных уголков Англии.

Йиг

«Йиг, бог-змея племён центральных равнин, — предположительно первичный источник южных легенд о Кецалькоатле или Кукулькана — был странным, частично антропоморфным демоном чрезвычайно произвольной и непостоянной природы».

— «Проклятые Йига»

- Йиг, Отец Змей, — это Великий Древний, которому под именем Крылатого Змея Кукулькана когда-то поклонялись майя Юкатана. Теперь же его лишь изредка задабривают равнинные племена Северной Америки. У него может быть культ среди заклинателей змей из Теннесси или вудуистов-почитателей Дамбалы на Гаити и Карибских островах. Он обитает в залитом красным светом Йоте под Северной Америкой.
- Йиг воплощается в виде множества змей, рассредотачивая своё сознание между нервными системами рептилий, которые контактируют между собой шипением и шелестом. Йиг обычно появляется осенью, и бой особых знахарских барабанов может помешать ему воплотиться.
- Вместе с Шаб-Ниггурат и чудовищными близнецами Нуг и Йеб Йиг противостоял другим Великим Древним, в частности Гатаноа. Он не слишком враждебен по отношению к человечеству.
- Йиг пал вместе с другими Великими Древними и заточен в Яме Нгот. Его связывают с элементом Огня.
- Йиг считает всех змей своими детьми, но избранных он награждает огромными размерами и белым полумесяцем на голове. Любой, кто убьёт дитя Йига, обречён на смерть от змеиного яда или, в некоторых случаях, на проклятие безумия и уродливых детей.
- Йиг — это воплощённый духовный символ змеелюдей, созданный их чародеями в древней Валузии. Он напоминает змееголовое чешуйчатое человекообразное существо, вероятно, отражающее идеал змеечеловека. Когда племя змеелюдей отступило в Йот после падения Валузии и обратилось к почитанию Цатогуга, Йиг их уничтожил.
- Йиг пал на Землю с планеты Зандануа во времена Пермского периода. Он выглядит как огромная змея с несоразмерно маленькими лапками и крыльями, напоминая восточного дракона. Йиг сотворил рептилий из своего генетического материала по своему образу и подобию.

Йог-Сотот

«Йог-Сотот знает врата. Йог-Сотот и есть врата. Йог-Сотот — это и страж врат, и ключ к ним. Прошлое, настоящее и будущее слились воедино в нём. Он знает, где Древние совершили прорыв в прошлом, и где Они сделают это вновь».

— «Ужас Данвича»

- Йог-Сотот, Всё-в-Едином, обитает на пересечении составляющих вселенную измерений. В нашем пространственно-временном континууме он проявляется в качестве скопления светящихся шаров, которые беспрестанно меняются, перетекая один в другой и разбиваясь. Размер его постоянно изменяется, в один миг достигая 30 метров и километра в следующий.
- «Йог-Сотот есть ключ к вратам, где встречаются сферы». Йог-Сотот, Врата и Ключ, владеет силой путешествия (и перемещения путников) по измерениям, позволяя оказаться в любом времени и месте, ведь он сам находится на границе пространственно-временного континуума. В этом аспекте Открывающего Пути он известен магам под именем Тавиль-ат-'Умра, Долгожителя. Тавиль-ат-'Умр появляется перед призывающими его в виде фигуры, закутанной в странную сияющую бесцветностью вуаль.
- Йог-Сотот способен превратить свою поверхность в хрустальную сферу, через которую маг может увидеть другие миры и измерения. Роговица смотрящего после этого становится частью поверхности Йог-Сотота.
- Йог-Сотот заключён в исчезающе малой точке, в которой удерживаемые невообразимыми силами космоса пространство и время сходятся воедино.
- В обмен на власть над чумой и смертью Моисей освободил Йог-Сотота из его заключения в тюремном измерении под горой Синай. Йог-Сотот под именем Яхве стал богом еврейского народа, а позже — христиан и мусульман.
- Йог-Сотот — это гиперсфера, простирающаяся в пяти измерениях и видимая в нашей реальности лишь как множество сфер. Она жаждет поглотить нашу вселенную, исказив простран-



ственно-временной континуум так, чтобы он мог её вместить. Это сильный Великий Древний, но известное его почитателям и фанатикам знание о нём не отражает его истинной природы.

- Ми-го поклоняются Йог-Сототу как «Запредельному», в то время разумный пар Спиральной туманности знает его под именем Непроизносимого Знака.
- Йог-Сотот, Затаившийся на Пороге, — это бесформенная тьма, замаскированная сферами. Маги, жаждущие увидеть лик Азатота или познать запредельность, должны ублажить Йог Сотота, истончая стены своего мира. Затаившийся на Пороге известен в трудах Алистера Кроули под именем Коронзона.
- На данный момент, Йог-Сотот может переместить себя или в любое время, или в любое место. Однако в некоторых точках, как, например, во время Вальпургиевой ночи 1912-го года на Сентинел-Хилл рядом с Данвичем, они сходятся воедино, что и позволяет ему пробиться в реальный мир. В подобных точках он разыскивает магов и других почитателей, которые будут готовы воплотить его (например, «приживив» местной флоре и фауне) и дадут ему доступ к линейному существованию и, возможно, освобождению от оков.
- Йог-Сотот является сознанием, зародившимся из нулевых колебаний, представляющих собой постоянное и неизменное состояние энергии, пронизывающей нашу вселенную. Оно жаждет изменить важнейшие переменные нашей реальности и открыть путь для заточённых Великих Древних.
- Являясь полностью симметричным во времени существом, Йог-Сотот может быть призван для того, чтобы воскресить мертвецов или обратить их в пыль. Некроманты обращаются к нему с этой или схожими целями.
- Йог-Сотот — это Великий Древний, возглавляющий элементарей чистой энергии, известной как Эфир или Квинтэссенция. Его земные слуги состоят из эфира и обычной материи. Он смертельный враг Повелителя Бездны Ноденса, который жаждет повергнуть Йог-Сотота в пучины истинного небытия.

- Йог-Сотот является обратным завихрением в волне Созидания, пузырящейся пеной, которую вздымает и отбрасывает движение Вселенной. Он воплощает всё противоположное Созиданию.
- Йог-Сотот — это отец Ктулху, Хастура и Вултума. В результате союза Йог-Сотота с Шаб-Ниггурат появились Нуг и Йеб.
- Афоргомона, осколок Йог-Сотота, почитают под именем Повелителя Времени в различных измерениях, включая Страну грёз. Он сковывает своих противников цепями ослепительного пламени, выжигаящими жертву сначала из снов, а затем из истории, памяти и реальности.
- Йог-Сотот или же Юги-Сет-Тот — это царящая сейчас Эпоха Юги, унаследовавшая свою злобу от породивших её Сета и Тота. Их союз на самом деле являлся совокуплением Ньярлатхотепа с самим собой.
- Если Йог-Сотот вездесущ, тогда он и есть тот Иной бог, что рождается там, где он уже есть. Он пытается объединить разрозненные части себя, тем самым объединив всё сущее. Йог-Сотот благодарен тем, кто может воспринять его и осознать его часть, так как это позволяет богу усложнить себя, присоединив ещё один осколок к общей части вселенной. Обычно это уничтожает и бросает на произвол судьбы те миры, которые этот осколок содержал в себе.

Квачиль Уттаус

*«Оно являло собой вампирическую тень
гниения, дряхлости и распада...»
— «Чужой»*

- Квачиль Уттаус, Ползущий в Пыли, напоминает мумию ребёнка с тонкими руками, оканчивающимися когтитыми, бугристыми ладонями. Его ноги как будто сплавлены вместе, а сам он парит, поддерживаемый потоком серой пыли. Его касание несёт старость и погибель, а жертвы осыпаются прахом.
- Квачиль Уттаус упоминается лишь в крайне редком «Завещании Карнамагоса», содержащем Запретные Слова пакта с ним: «Экс-клопиос Квачиль Уттаус». Заключившие его

обретают бессмертие, а их позвоночник скручивается в гигантскую юкку.

- Квачиль Уттаус — это Иной бог, состоящий из складок пространственно-временного континуума, часть которых принадлежит далёкому, мёртвому будущему. Его приближение отмечено искажениями во времени и быстрым старением всего, что находится с ним рядом.
- Квачиль Уттаус — это будущее Иного бога Уббо-Сатла, Извечного Источника всего сущего под горой Вурмитадрет.
- Квачиль Уттаус — Великий Древний в союзе с Хастуром. Это божество племён, скитающихся по равнинам Хали и Ян. Он обладает властью над временем и распадом.



Ктулху

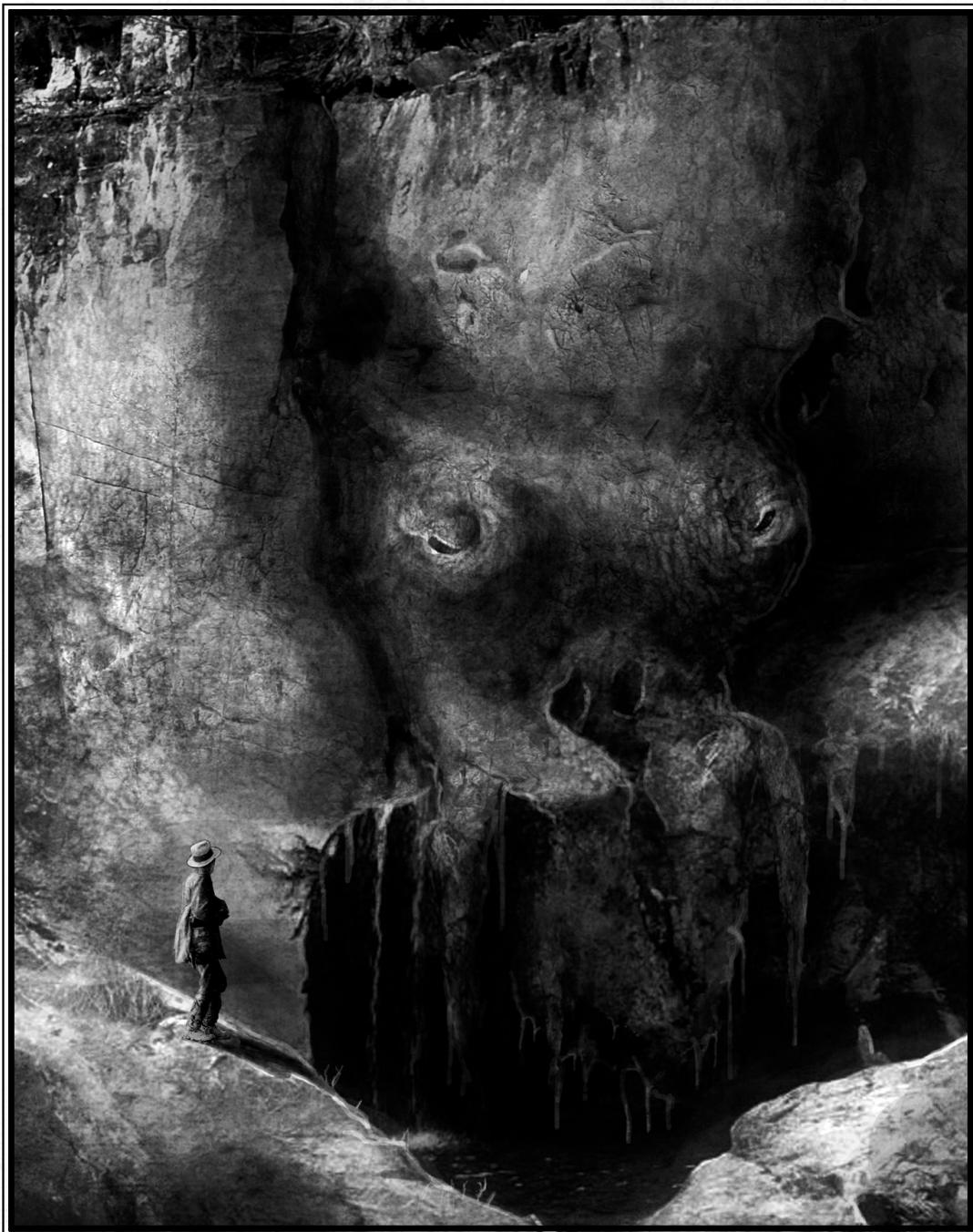
«Это было некое чудовище или карикатура на монстра, или просто нечто, рождённое больным воображением. Если я скажу, что в моём воображении, тоже отличающемся экстравагантностью, возникли одновременно образы осьминога, дракона и карикатуры на человека, то, думается, я смогу передать дух изображённого существа. Мясистая голова, снабжённая щупальцами, венчала нелепое чешуйчатое тело с недоразвитыми крыльями; причём именно общие очертания этой фигуры делали её столь пугающей».

— «Зов Ктулху»

- Великий Древний Ктулху обитает в затопленном базальтовом некрополе Р'льех в глубинах южной части Тихого океана. Он погружён там в вечный сон, насылая на смертных кошмары, превращающие одних в безумцев, а других — в его фанатичных жрецов. Однажды Р'льех поднимется над водой, и Ктулху стряхнёт сон, чтобы снова разорвать и разрушать подчинившийся ему мир.
- Ктулху является титаническим первосвященником и правителем народа осьминогоподобных обитателей звезды Ксот, вторгшихся на Землю во время Пермского периода. Война, которую он вёл с криноидеями-старцами, окончилась ничьей. Цивилизация ксотийцев на острове Йх впоследствии пострадала от затопившего его катаклизма. Ктулху произнёс заклинание, погру-

зившее его и других ксотийцев в сон. Находясь в этой спячке, он разыскивает при помощи телепатии союзников среди людей, которые поднимут его остров, прибегнув к невероятно развитой науке пришельцев, которую суеверные люди считают магией.

- Различные тексты говорят о том, что Р'льех и Йх затонули либо примерно 250 миллионов лет назад, либо же вместе с Му и Лемурией во время первого потерянного века человеческой магии в районе 200000 лет до Р.Х. Некоторые из сил (или генов) Ктулху могли уцелеть среди наследников Катулоса — череполикого мага из Атлантиды.
- Ктулху является верховным божеством глубоководных. Он их идеал, и после миллионов лет поклонения и биотехнологических экспериментов они наконец создали его во плоти. Чтобы распространить Его гены, глубоководные смешивают свою кровь с людской.
- Ктулху — это вождь Великих Древних, связанный с элементом Воды, и яростный соперник Хастура — верховного бога Воздуха. В планы Ктулху входит не только освобождение из заточения в Р'льехе, но и уничтожение земного культа Хастура. Что бы ни думали некоторые из почитателей Ктулху, его телепатические сообщения искажаются не Тихим Океаном, а печатью, наложенной на порталы Р'льеха Старшими богами.
- Ктулху является Иным богом — воплощением (или разумным аспектом) гравитации, одной из четырёх основных сил нашего пространственно-временного континуума.
- Ктулху — это титаническая сущность, созданная Великими Древними для некой загадочной цели. Как говорится в «Некрономиконе»: «Великий Ктулху есть Их брат, но видит Их он крайне слабо». Это создание черпает силу из положений звёзд, случающихся раз в вигентиллион лет, оставаясь в полубессознательном состоянии во время спячки. Древние воспользовались гипергеометрией и её матрицами, чтобы ограничить возможности Ктулху до своего возвращения. Он же пытается освободиться до срока.
- Ктулху является информационной сущностью, живущей в виде концепции внутри «Р-комплекса» человечества, мозговом и лимбическом атавизме, который унаследован от древних рептилий.



Именно поэтому он появляется в снах, стрессовых ситуациях (таких, как кораблекрушение) и произведениях искусства. Его целью является создание достаточного количества верующих для того, чтобы «подняться из Р'льеха» и раскрыть человечеству истинное положение вещей.

- Ктулху — это протоплазматическая масса извивающихся щупалец с аморфной одноглазой головой. Этот Иной бог обитает в своём родном измерении Р'льехе и не обладает формой в нашем мире. Р'льех соприкасается с нашим измерением в нескольких местах с искажённой геометрией, включая Понапе и прочие острова в южной части Тихого океана, а также в Перу, Аравии и у побережья штата Массачусетс. Разница энергий между нашим континуумом и Р'льехом вызывает в разумной жизни рядом с точкой соприкосновения безумие и мутации, порой превращая живых существ в морфогенетические «рыбоподобные» и «жабоподобные» виды. Эта разница также создаёт нестабильные завихрения, из которых человеческие мистики способны черпать психическую или магическую силу.

Ктхугха

«Недаром весь мир боялся этого призрака ещё с тех пор, когда Ломар поднялся со дна моря, а Дети Огненного Тумана явились на землю, чтобы научить людей Древнейшему Закону...»
— «Врата Серебряного ключа»

- Бесформенный и вечно горящий Ктхугха вращается по орбите вокруг звезды Фомальгаут, откуда маги могут призвать его или его слуг — огненных вампиров. Это далёкий и малоизвестный Древний, упоминающийся лишь в нескольких текстах.
- В древности Ктхугхе поклонялись под именами Агни, Бэла, Локи, Молоха, Мелькарта, Ормузда, Шиутекутли и иных божеств, для которых совершались огненные жертвоприношения.
- Ктхугха — один из Великих Древних, связанных с элементом Огня, и в крайних случаях может быть призван для борьбы с божествами «противостоящих» элементов: Воздуха и Воды. Великие Древние вступали в браки

и союзы именно для того, чтобы уравновесить силы друг друга.

- Ктхугха — это Иное Божество, воплощение (или разумный аспект) электромагнетизма — одной из четырёх основных сил нашего пространственно-временного континуума.
- Ктхугха является нейтральной стороной, хранилищем информации в форме энергии. Народ, известный как огненные вампиры, создал свои хранилища Ктхугхи во многих мирах, включая Землю. Притворившись огнепоклонниками Древней Персии, они создали Древнейший Закон огненной магии, инфраструктуру, открывающую доступ к Ктхугхе в нашем мире.

Мордиггиан

«Ведь всем известно, что душа того, кто продался дьяволу, выходит из своего глиняного оссуария, порождает и вскармливает червя, который грызёт её до тех пор, пока из тлена не брызнет жизнь...»
— «Фестиваль»

- Мордиггиан, Кладбищенский Бог, представляет собой огромный сгусток смерти, тьмы и распада в форме червя. Его идолы похожи на лишённые конечностей и глаз гниющие трупы. Его истинная форма изменчива и подобна смазанной фотографии гниющей плоти, которую тяжело рассмотреть из-за того, что этот Великий Древний поглощает всё тепло и свет вокруг себя.
- Мордиггиану — Отцу Упырей — поклоняются древнейшие и сильнейшие представители этого народа, а также связанные с ним некроманты. Туннели упырей простираются от земных кладбищ до принадлежащего Мордиггиану города-тюрьмы Зул-Ба-Саира в Стране грёз.
- Мордиггиан является божеством смерти существующего в далёком будущем континента Зофик, которому поклоняются в зиккуратах Зул-Ба-Саира жрецы в фиолетовых саванах и серебряных масках в форме черепов.
- Мордиггиан дарует своим верным слугам бессмертие и требует дани при попытке воскресить мёртвых, являющихся его законной добычей.
- Мордиггиан — это величайший из бесформенных отродий Цатогуа.

- Мордиггиан, Великий Упырь, имеет форму крылатой, ужасающей в своей злобе собаки, похожей на Сфинкса. Это воплощённый духовный символ культа трупоедов на далёком Ленге, который расположен в Центральной Азии. Оскорбившие культ или его бессмертных жрецов становятся жертвой его астральной формы.
- Мордиггиан — это то, чем становятся все Великие Древние и другие боги в конце своей разумной жизни. Он поглощает и присовокупляет их к себе, чтобы затем пожрать остывающий опустошённый мир.

Мормо

«О друг и возлюбленная ночи, ты, кому по душе собачий лай и льющаяся кровь, ты, что крадёшься в тени надгробий, ты, что приносишь смертным ужас и взамен берёшь кровь, Горго, Мормо, тысячеликая луна, прими наши скромные подношения и благоволи нам!»

— *«Кошмар в Ред Хуке»*

- Мормо — это Великая Древняя, связанная с Луной. Ей поклонялись в Средиземноморье под именами Гекаты, Астарты, Дианы, Таниты, Атаргары, Махи, Юноны и демонизировали под именами Лилит, Ламии и Мэб. Её культы всё ещё существует в отдельных ближневосточных поселениях на берегу Средиземного моря и в больших городах, таких как Лондон и Нью-Йорк.
- Мормо имеет множество форм, но три из них встречаются чаще всего: шаловливая дева-вампир, змееволосая горгона и белоснежная горбатая жаба с щупальцами вместо лица. Последнюю форму имеют и служащие ей лунные звери.
- Мормо, «тысячеликая луна», является аватарой Ньярлатхотепа, которой поклоняются упыри. Именно от них древние некроманты переняли поклонение «ей».
- Мормо — это триединая сущность, воплощённая в Трёх Печалях: Матер Лакримарум (Наша Леди Слёз), глухая старуха пауков; Матер Суспириорум (Наша Леди Вздохов), немая мать сов; и Матер Тенебрарум (Наша Леди Тьмы), слепая дева крыс. Эти три части существуют од-

новременно, и иногда один из аспектов заключает сделки с искателями знаний, в то время как другие пытаются этому помешать.

- Мормо или её слуги наказывают любого, кто находит или разоряет одно из её священных мест. Тела богохульников уносятся на Луну в тускло сияющем луче.
- Мормо — это аватара Шаб-Ниггурат.
- Мормо — это одно из слабых божеств Земли. Она сильнее в Стране грёз и среди обездоленных и сумасшедших. Мормо старается погрузить таких людей глубже в безумие, чтобы сделать их своими служителями.
- Мормо, чьим тотемом является собака, соперничает со Старшей богиней Баст. Она покровительствует оборотням и является Королевой Вампиров.

Ноденс

«... На спинах дельфинов возлежала огромная раковина с зубчатым краем, в которой помещался грозного вида старик. То был Ноденс, Хозяин Великой Бездны».

— *«Загадочный дом на туманном утёсе»*

- Ноденс — это Старший бог, принимающий обычно форму морщинистого и седовласого мужчины с бородой. Ему поклонялись в кельтской Британии как богу охоты, собак и моря (его ирландской версией является Нуада Среброрукий). Он появляется в колеснице из раковины, но лишь в Стране грёз и граничащих с ним местах наподобие Кингспорта. Он отвечает на вопросы искателей, но разговор с ним лишает их частиц души, что навсегда изменяет их взор.
- Ноденс — аспект первобытного бога Пана, который способен разрушить рассудок человека одним своим появлением. Пан также может быть аспектом Йог-Сотота или же мужской аватарой Шаб-Ниггурат.
- Ноденс — это Старший бог, обитающий преимущественно в Стране грёз. Его слуги, ночные мверзи, являются одними из самых сильных существ этого места, что позволяет ему сохранять независимость от Ньярлатхотепа.



Разумеется, он наслаждается, разрушая планы Ползучего Хаоса и оказывая поддержку врагам Чёрного Человека.



Ньярлатхотеп

*«Он объявился под конец времён —
Египта сын, высок и смуглолиц.
Пред ним феллахи простирались ниц,
Цвет ризы его был заката в тон.
К нему стекался люд со всех сторон,
Охочий до пророчеств и чудес,
И даже дикий зверь, покинув лес,
Спешил к Ньярлатхотепу на поклон».*
— **«Грибы с Юггота: Ньярлатхотеп»**

- Ньярлатхотеп, Ползучий Хаос, известен как посланник и душа Иных богов. Лишь он обладает истинной личностью и, по собственным утверждениям, имеет тысячу различных форм. Для него безумие и сумасшествие гораздо важнее и приятнее обычных разрушения и смерти. Ньярлатхотеп шутилив и явно презирует своих хозяев.
- Ньярлатхотеп, Безликий бог, вторит мелодии двух безумных флейтистов в пещере, находящейся в центре земли. Крысы, упыри и прочие создания слышат его крики и пытаются исполнить его неясные, но всегда зловещие пожелания.
- «Ньярлатхотеп» — это не сущность-посланник, но телепатическая техника, используемая Великими Древними. Его «тысяча форм» является лишь результатом телепатического влияния на тысячи и даже миллионы умов людских и любых других.
- Все заклинания, использующие силу Иных богов, включают в себя имя Ньярлатхотепа, признанного их посланником. Его знают и боятся многие представители Мифов, а он иногда требует от них определённых услуг. Он обитает в мире, освещаемом чёрно-зелёной звездой Шарнот, и его избранными слугами являются шантаки и ловчие из кошмаров. Ему поклоняются ми-го, которые верят, что находятся в числе его «Миллиона Фаворитов».
- Ньярлатхотеп является по сути «душой» всех богов, титанов и прочих существ Мифов. Каж-

дая сущность — это лишь одна из его «тысячи форм», и каждый раскрытый Миф лишь отсылает к нему. Он слепой безумец в сердце вселенной, пленённый яростный жрец-титан, король в жёлтых шелках и химера на пути жаждущих раскрыть истину.

- Ньярлатхотеп обычно имеет облик (по крайней мере, для людей) человека с очень тёмной кожей, иногда даже непроницаемо чёрного цвета. В этой форме он стал «Чёрным Человеком» средневекового культа ведьм.
- Другими формами Ньярлатхотепа являются Кровавый Язык — огромный монстр с когтями и длинным красным щупальцем вместо лица; Абу Хола, Отец Ужаса, — безликий сфинкс с крыльями стервятника и телом гиены; Распухшая Женщина — трехсоткилограммовый кошмар с щупальцами вместо рук и улыбающимися зубастыми ртами на теле; Шугорах, Чёрный Рогатый Человек, — чернокожее человекообразное существо с перепончатыми лапами и длинным хоботком-колоколом для высасывания лёгких жертвы; Лрогг — двухголовая летучая мышь; Обитающий во Тьме — бесформенное создание с головой-конусом и симметричными щупальцами, оканчивающимися человеческими руками; Ату — схожее с деревом создание, чьи побеги покрыты иссечёнными кристаллами; и Скитец во Мраке, который противится свету и выглядит как чернокрылый титан с тремя зрачками в пылающем глазу.
- Ньярлатхотеп со своей тысячей форм отражает различные страхи. Форма, которую принимает Ползучий Хаос, зависит от состояния космических энергий, звёзд, наблюдателя, а также страхов вызвавшего или встретившего его общества или культа.
- Ньярлатхотепу поклонялись в древнем Кхеме и ещё более древней Стигии, но жрецы начали бояться своего бога и стёрли его имя из своих ритуалов, отдав его славу Тоту и Сету. В дни заката Третьей Династии Египта Чёрный Фараон Нефрен-Ка возродил культ Ньярлатхотепа, но позднее был сброшен с трона, а его имя вычеркнули со всех памятников. С тех пор

почитатели Ньярлатхотепа ушли в подполье, изредка подчиняя себе фараонов и халифов.

- Ньярлатхотеп — искуситель, насмешник и предвестник ужаса. Он постоянно пытается свести человечество с ума, и некоторые из пророчеств гласят о том, что именно он когда-нибудь уничтожит людей и, возможно, саму планету, подарив неизвестному племени некую сверхнатуральную магию. Некоторые мистики верят в то, что для исполнения этого плана Ньярлатхотеп способствует исследованиям в области ядерной физики.
- Ньярлатхотеп, Могучий Посланник, является проводником воли Иных богов, продолжением их жестокой власти в тех измерениях, где живут или куда переносятся во время сна люди. Как объясняет Рэндольф Картер, «Естественно, что в царстве снов у Иных богов немало пособников среди людей; и все они, принадлежа полностью или частично к человеческой породе, готовы исполнить повеления этих слепых и безумных сущностей в обмен на внимание их гнусного посланника — ползучего хаоса Ньярлатхотепа».
- «Ньярлатхотеп» — это технический термин, определяющий межфазовое состояние человеческого восприятия реальности Мифов, подобно мыльной плёнке на поверхности воды. Человеческое восприятие искажает предельные вещи, подменяя их обыденными. Но при осознании истинных размеров вселенной Ньярлатхотеп становится поистине грандиозным.
- Ньярлатхотеп заточён в ядре Земли с его свитой из огромных теней. Он вожак Великих Древних, связанных с элементом Земли, имеющий власть над тоннелями, пещерами и подземельями. Ми-го — его создания-шахтёры — ведут войну с Хастуром и его культом.
- Ньярлатхотеп изначально — особый телепатический «язык», на котором можно было выражать предельные паранаучные истины в символах, воспринимаемых народами с различными органами чувств, структурами мозга, химическим составом и т.д. Со временем, постепенно пополняемый всё новыми знаниями и значениями он приобрёл подобие интеллекта. Его эвристика и логика искази-

лись, а сам Ньярлатхотеп, обретя независимость, стал злобным и капризным существом.

Хастур

«Существует, например, тайный культ (вы, как эрудированный в области мистики человек, поймёте, если я свяжу их с Хастуром или Жёлтым Знаком), целью которого является выследить этих созданий и нанести им удар, как чудовищным силам из другого измерения».

— «Шепчущий во тьме»

- Хастур Непроизносимый обитает рядом со звездой Альдебаран в созвездии Тельца, вероятно, захваченный гравитационным колодцем тёмной нейтронной звезды. Этот напоминающий Ктулху своим сходством с осьминогом Великий Древний обладает невыносимо ужасным ликом. Ему активно поклоняются на Земле, особенно что-то и художники экспериментального направления.
- Хастур — воплощение энтропии и распада. Если разум является лишь частным проявлением высшего порядка, то Хастур является противоположностью этого, своеобразной локализацией антиразума, проявляющегося в паранойе, отчаянии, апатии, глупости и тоске. Невозможно сказать, «существует» ли он в реальном мире.
- Хастур — это не истинное имя божества, а название одного из центров его культа. Предпочтительнее именовать его Магнум Инномиадум («Великий Неназываемый») или же Тот, Чьё Имя Нельзя Произнести. Некоторые мистики знают, что произнёсший имя божества трижды призовет его. Это чревато ужасными последствиями.
- Хастур, Король в жёлтом, связан с Жёлтым Знаком, городом-сном Каркозой (по разным свидетельствам расположенном в скоплении Гиад или первобытной Монголии), мистическим озером Хали и их обитателями.
- Хастур — это глава Великих Древних, связанный с элементом Воздуха и потому парящий в открытом космосе. Его слуги бьяхи перемещаются как астрально, так и физиче-

ски между Альдебараном, Землёй и другими местами, где наблюдается влияние Хастура.

- Хастур есть разумный (или, по крайней мере, обладающий волей) мем или, скорее, вирусный комплекс мемов, завязанных на отчуждение, тоску и отчаяние. Например, когда художник запечатлевает бессмысленные разговоры на краю реальности, он вводит Хастура в систему верований воспринявшей его творение аудитории. «Увидевший Жёлтый Знак» претерпевает изменение тканей мозга, убеждаясь в главенстве Хастура.
- Хастур, Пирующий Извне, — это чёрное сморщенное существо, похожее на летающего ската и имеющее выдвигающиеся когтистые щупальца. Его глаза, как и окружающее его сияние, ярко пылают неведомым цветом, разжигающим мозги его жертв-почитателей, позволяя Хастуру высосать их через свои усики и присовокупить их сознание к своему.
- Хастур обладает властью над высокими плато (такими как Ленг и Цанг) и вершинами гор. Его культы издревле состояли из пастухов, боявшихся его гнева и научившихся улаживать божество, впоследствии начав ему поклоняться.
- Хастур — это бескостное, чешуйчатое существо, похожее на разбухшего слизняка. Посвятившие себя Хастуру приобретают подобную форму по мере накопления ими древнего знания.
- Хастур является Иным богом, воплощением (или разумным аспектом) слабого ядерного взаимодействия радиоактивного распада — одной из четырёх основных сил нашего пространственно-временного континуума. Благодаря этому он невидим и может быть только ощутим как некое разрушительное давление.
- Тот, Чьё Имя Нельзя Произнести, — божественный супруг Шаб-Ниггурат. Эти два божества, воплощающие собой разложение и плодородие, энтропию и рост, меланхолию и манию, стали почвой для всей человеческой религии с её Умиравшим богом и Матерью-Землей. Их истинный культ всё ещё существует в К'н-яне.

Цатоггуа

«Именно из Н'Кая пришёл Цатоггуа — та самая аморфная, схожая с жабой божественная сущность, упоминаемая в Пнакотических рукописях, «Некрономиконе» и Комморимских мифах, сохранённых первосвященником Атлантиды Кларкаш-Тоном».
— *«Шепчущий во тьме»*

- Цатоггуа прибыл в чёрную яму Н'Кай на Земле с Сикраноша (планеты Сатурн) после тысячелетий, проведённых на Югготе. Раньше ему поклонялись змеелюди залитого красным светом Йота, затем коренные жители К'н-яна и мохнатые полулюди вурми. Он был некогда богом арктического Ломара и Гипеборей.
- Культ Цатоггуа популярен среди магов и чародеев, поскольку этому божеству чаще всего лень уничтожать искателей знания. Также иногда он делится знанием об открытии межпространственных врат, напоминающих те, что перенесли его в Н'Кай с Сатурна.
- Цатоггуа является Великим Древним, похожим на мохнатую помесь крылана и ленивца с огромной жабьей головой, которую венчают уши летучей мыши. Он пришёл на Землю одновременно с Ктулху. Его именем в древней Гиперборее было Жотаккуа, в средневековой Аверуани он был известен как Садогви, а индейцы-алгонкины называли его Садогова.
- Цатоггуа — это первобытный, бесформенный Великий Древний, который обычно обретает вид отвратительного сгустка чёрной слизи в форме жабы. Он был первым из появившихся на Земле Великих Древних. Порождения Цатоггуа бесформенны и являются его основными слугами. В некотором смысле, все они связаны незримыми нитями восприятия и наследственности и представляют собой единое целое.
- Цатоггуа делит свой рассудок между ямой Н'Кай и Алголом, где обитает его двойник Цвилпоггуа. Под именем Оссадагова, сопровождаемого Глазами-Убийцами, Цвилпоггуа почитали и боялись индейцы-вампаноаги.
- Цатоггуа является главой Великих Древних, связанных с элементом Земли.

- Цатогуа — это Иной бог, воплощение (или разумный аспект) сильного ядерного взаимодействия — одной из четырёх основных сил нашего пространственно-временного континуума. Его гибридное строение символизирует соединение различных частиц в ядре атома.

Чаугнар Фаугн

«... снабжённый ужасным хоботом Чаугнар Фаугн и прочие чудовищные создания...»
— «Ужас в музее»

- Чаугнар Фаугн, Ужас с Холмов, более всего напоминает нечестивую карикатуру на индуистского бога Ганешу, будучи относительно человекоподобным Древним с головой, похожей на слоновью. Сходство потрясающее, несмотря на перепончатые уши и тот факт, что «хобот» на деле оканчивается присоской и используется для того, чтобы высасывать кровь. Падший на Землю в Девонском периоде он дремлет, уподобившись камню, и проснётся лишь тогда, когда его вдоволь напоят человеческой кровью. На это уйдут тысячи, даже миллионы лет. Сейчас он, приняв форму идола, спит в пещере на тибетском плато Цанг.
- Чаугнар Фаугн, будучи отличным от человека существом, воспринимает время как прерывистый и ветвящийся поток. Невероятные долгие промежутки снажки для него пролетают, как мгновение. Он повелевает временем и распадом (попутно оказывая на них влияние). Его символы не подвержены влиянию времени, а нанесённые его дланью раны не заживают.
- Чаугнар Фаугн является движущимся сгустком злой, разумной дискретности, оставляющей при встрече с нашей вселенной следы в виде кристаллизовавшихся «слоноподобных божеств» или идолов. Люди, чьё тело он захватил, преобразуются в толстокожих чудищ. Энергию для своего существования он собирает, обрывая жизни других скованных временем существ, подобных людям и змеелюдям, и выпивая оставшийся им срок.
- Чаугнар Фаугн — это Иное Божество, воплощение (или разумный аспект) времени как вселенского принципа.

Шаб-Ниггурат

*«Йа! Йа! Шаб-Ниггурат! Чёрная
Коза Чашоб с Тысячью Младых!»*
— «Шепчущий во тьме»

- Шаб-Ниггурат, Великая Мать, Чёрная Коза Чашоб с Тысячью Младых — Иная богиня. Это огромное облако невероятного плодородия, постоянно бурлящее и набухающее от роста и рождения. Она объединяет в себе растительную, животную, грибную, вирусную и бактериальную материю, а также внеземную жизнь, образуя невероятные комбинации, и её отпрыски не менее многогранны.
- Шаб-Ниггурат, Чёрный Баран Чашоб с Тысячью Овец, является бесстыдным Иным богом плодородия, осеменяющим как своих почитателей, так и жертв своим вязким гноем. Его воплощение пронзает собой любые частоты и измерения, хотя для человеческого глаза оно кажется двумя облаками в форме скошенных рогов, состоящих из огромного сплетения торчащих под самыми неожиданными углами пенисов и обвивающих их основания тычинок. Зрелище его истинного облика попросту невыносимо для человеческого восприятия; люди, с которыми он вступает в связь, всегда сходят с ума или умирают.
- Шаб-Ниггурат — это космическая первопричина, Иной Бог пред-энтропии или, возможно, анти-энтропии. Воплощение не порядка и закона, но неутолимой жажды созидания, отделяющего нечто из изначального супа творения. Эта слепая тяга и безумное стремление быть всем и сразу, конечно же, не может создать что-то осмысленное и способна порождать лишь нечто, лишённое всяких форм, что влияет на собственное сознание Шаб-Ниггурат, как неизбежное следствие непреодолимого желания быть.
- Молоко Шаб-Ниггурат обладает невероятными алхимическими, биотехнологическими или мутагенными свойствами.
- Шаб-Ниггурат — это воплощение элемента Земли, активная сила, противопоставленная пассивности Цатогуа. Она является против-

ником Великих Древних, связанных с Огнём и Воздухом.

- «Шаб-Ниггурат» есть символический термин для акта совокупления различных видов с Великими Древними. Знания, связанные с Шаб-Ниггурат, — это всего лишь способы генетического

преобразования, низведённые неграмотными фанатиками до магии и ритуалов.

- Шаб-Ниггурат ближе всего к планете Земля из всех Великих Древних. Она (на самом деле двуполоая сущность) убила или поглотила всех соперников еще до нисхождения в мир Ктулху и его отродий. Шаб-Ниггурат — Тём-

Создание бога или титана

Можно, конечно, придумать новое божество, но зачем? Мы убеждены, что во вселенной Лавкрафта уже достаточно богов. Он вывел на главные роли четверых божеств в своих трудах по Мифам, создал ещё трёх для изданных под чужим именем произведений, украл одного у Кларка Эштона Смита и оставил, по меньшей мере, дюжину упоминаний о других божествах. Каждый последователь добавлял своих собственных богов, и теперь в Википедии есть статьи о 83 Великих Древних, а фанаты Лавкрафта порождают их всё больше с каждым днём. «Нашествие Великих Древних» превращает прошлое нашей планеты в кафе «У Рика» из фильма «Касабланка»: сюда стремятся со всех уголков Галактики.

Гораздо интереснее взять существующего бога и показать его под другим углом зрения. Представьте, что Шаб-Ниггурат не является воплощением жизни, а наоборот, пожирает экосистемы; она превратила Марс в пустыню, заставила Венеру вскипеть и теперь готовится уничтожить Землю. Добавьте значимости второстепенным титанам. Возведите Йига до Иного бога и сделайте его воплощением замкнутого времени, которое проявляется не только в змеях, но во всех кругах, спиралях и кольцах от ДНК до колец Сатурна. Змеи станут в таком случае лишь слабейшим из его символов; их яд будет символизировать трансцендентность. Возьмите какое-нибудь пугающее создание из мифологии и сделайте его Великим Древним. Например, Одина традиционно описывают как одноглазого покровителя павших воителей, восседающего на восьминогом «коне» и окружённого мрачным пророчеством. Мог ли он быть очередным обликом обманщика Ньярлатхотепа с его тремя зрачками в едином глазу и восемью щупальцами, которые выскальзывают из-под плаща? Таким образом, «новый» бог может оказаться воплощением или аспектом другой сущности, что позволит использовать связанные с ним легенды, а также послужит неплохой затравкой для теологического диспута среди мистиков по всему миру.

Если же вы всё ещё жаждете создать нового бога, не надо на скорую руку сочинять Йфгхфа, Бога Случайно Нажатых Клавиш, и надеяться, что это сработает. Последуйте примеру Лавкрафта и Дерлета. Найдите пустующую нишу в вашей мифологии: чудовищный вестник апокалипсиса, трикстер, обожествлённый вендиго, огненный элементаль — и заполните её. Снабдите ваше новое создание характерными чертами, при этом оставьте ореол таинственности, который можно использовать в любой удобной ситуации. Увяжите все элементы описания логически. Например, Ктулху выглядит как морское чудовище, проживает на дне океана, вода служит символом как снов, так и вдохновения, поэтому он правит и тем, и другим, ему поклоняются глубоко-водные... Затем внесите как можно больше разнообразных допущений. Пусть океан станет его тюрьмой, его культ располагается в пустыне, а самого его одолели при помощи корабля. Выберите символ или существо, которое вас пугает, и искажите его до космических пропорций, пока оно не станет вселять ужас не только в вас. Вот тогда ваше новое божество будет достойно оказаться при дворе Азатота.

ной Козе Лесов с Тысячью Отпрысков поклоняются не только коренные народы Земли, но и пришельцы (например, ми-го), ищущие покровительства и помощи в генетических экспериментах, добыче ископаемых и во всём остальном, затрагивающем жизнь или почву. Тёмная Мать своим видом напоминает кольцо извивающихся чёрных лиан или ветвей, каждая из которых способна отрастить копыта для передвижения, пасть для поедания пищи, груди для кормления или любые другие необходимые конечности и органы. Из этой мутной массы постоянно рождаются отвратитель-

ные твари, и нельзя сказать, где заканчивается Шаб-Ниггурат и начинаются её мерзкие отродья.

- Шаб-Ниггурат, Магна Матер (Великая Мать), является невестой Хастура, и ей поклоняются как Астарте, Кибеле, Дану, Артемиде Эфесской, Фрейе, Деметре, Дурге, Коатликуэ, Таурет, Нинхурсаг и прочим богиням, связанных с плодородием и болью. Иногда она появляется перед своими почитателями в облике женщины в плаще. Её культы всё ещё существуют особенно в священных для друидов местах, таких как Гоатсвуд и Новая Англия.





КНИГИ

«Мистер Армитаж, — сказал он, — я сч'таю, что должен взять эту книгу домой. В ней вещи, которые я д'лжен попробовать в определённых условиях, а здесь их д'биться невозможно, и б'дет смертным грехом з'в'знуть в бюрократической волоките. П'зв'льте мне взять её с собой, сэр, и, я клянусь, никто ничего не заметит. Р'з'мется, я о ней позабочусь...»

— **«Ужас Данвича»**

Сакральные знания Мифов выходят далеко за пределы человеческих представлений о мироздании. Люди веками наследовали эти тайны от доисторических цивилизаций; их постигали в грёзах провидцы и раскрывали в научных трудах безумные гении. Неудивительно, что подобные знания до сих пор считаются «колдовскими». В книгах Лавкрафта неоднократно говорится о том, что «магия» представляет собой не более чем использование ещё неоткрытых (или принципиально непостижимых) научных процессов. Вместе с тем, описанные Лавкрафтом фрагменты этих божественных или сверхчеловеческих знаний на удивление схожи с традиционными представлениями об алхимии, чародействе и ритуальной магии. Как Хранитель вы можете объяснить это тем, что оккультные практики человечества с давних пор основывались на знании Мифов; или, возможно, тем, что магия способна воздействовать только на определённые аспекты реальности (например, срабатывая лишь в отдельных местах или в конкретное время года); или тем, что магические обряды всего лишь помогают раскрыть врождённый потенциал человека; или же тем, что миру известен далеко не единственный способ изменения реальности.

Любую из этих гипотез нетрудно вычитать или вывести из многочисленных книг о Мифах, известных учёным, магам и библиофилам. Но важно помнить, что

эти знания сохраняют силу вне зависимости от того, верит ли сам заклинатель в существование магии или нет.

КНИГИ

«Здесь впервые он испытал самый настоящий шок от обуявшего его ужаса, ибо названия сих книг сразу сообщили ему о многом. То были запретные гримуары, о которых большинство здравомыслящих людей никогда не слыхало... То были устрашающие своды древнейших секретов и формул...»

— **«Скиталец тьмы»**

Книги о Мифах разделены на две категории: улики и ресурсы. Книга-улика содержит факт, заклинание или иной путь к разрешению тайны. Книга-ресурс находится в укрытии сыщиков (или в отделе запретной литературы местной библиотеки), служит источником общей информации, трофеем или попросту находится подальше от рук злодеев. Хранителю не стоит размещать на пути сугубо англоязычных сыщиков копии «Некрономикона» на арабском языке — разве что в качестве трофея.

Чтение книги-улики называется пролистыванием. Пролистывание книги занимает 1 час на 100 печатных страниц и 1 час на 10 рукописных. Трата 1 пункта **книжных изысканий** (или подходящего **языка**) сокращает это время вполтину (или по решению Хранителя). Трата 2 пунктов **книжных изысканий** приводит к обнаружению важного факта или заклинания в течение нескольких минут. Пролистывающий книги о Мифах не получает пункты **мифологии Ктулху**. Однако, пролистывая, можно использовать способность **мифология Ктулху**, хотя это необязательно.

Преимущество, полученное пролистыванием книги, даётся единожды за приключение, но может использоваться повторно в других приключениях, если только не было заявлено иначе.

Чтение книги-ресурса называется погружением в чтение. В чтение книги о Мифах обычно погружаются между приключениями, и это может потребовать столько времени, сколько пожелает Хранитель. Погружение в чтение книги о Мифах даёт общее знание о её содержимом в том числе заклинания или иные тайны (Хранитель может позднее поместить заклинания или тайны в книгу-ресурс, если хочет использовать её в качестве книги-улики: «Внезапно, загадочный катрен в Ливр д'Ивон раскрывает для тебя своё ужасное значение»). Если том даёт пункты **мифологии Ктулху**, вы получаете их при первом прочтении; повторные попытки не дают дополнительных пунктов, если только обратное не заявлено в описании книги. Книги на иностранных языках также требуют использования соответствующего **языка**.

Неполная библиотека Мифов

Заклинания для этих книг не указаны; Хранитель обрисовывает как появление книги в приключении, так и содержащиеся в ней заклинания.

CULTES DES GOULES, АВТОР ФРАНСУА-ОНОРЕ БАЛЬФУР, ГРАФ Д'ЭРЛЕТТ (1703, ФРАНЦУЗСКИЙ)

Книга посвящена некромантии и описывает культы упырей Европы. Пролитывание этой книги прибавляет к запасу любой исследовательской способности 1 целевой пункт, связанный с упырями (способность не обязательно выбирать во время чтения; игрок может сделать выбор в ходе приключения). Погружение в чтение этой книги даёт +1 к рейтингу **мифологии Ктулху**.

DE VERMIS MYSTERIIS, АВТОР ЛЮДВИГ ПРИНН (1543, ЛАТЫНЬ).

Принн — чародей, утверждавший, что родился в 13-м веке, — спрятал эту свою книгу прямо перед тем, как его сожгла Инквизиция в 1542-м году. На следующий год его труд был издан в Кёльне. Пролитывание книги прибавляет к запасу любой исследовательской способности 2 целевых пункта (или по 1 целевому пункту в запасы двух исследовательских способностей), связанные с Египтом, арабскими обычаями или нежитью (способность не обязательно выбирать в процессе чтения; игрок

может определиться в ходе приключения). Погружение в эту книгу даёт +2 к рейтингу **мифологии Ктулху**; немецкая старопечатная копия 1587-го года, как и её английский перевод, «Мистерии червя», даёт лишь +1 к **мифологии Ктулху**.

GENEIMES MYSTERIUM VON ASIEN, АВТОР ГОТТФРИД МЮЛЬДЕР (1847, НЕМЕЦКИЙ)

Мюльдер был спутником фон Юнтца в его датированном 1818—1819 годами путешествии в Центральную Азию. Позднее он использовал гипнорепродукцию для записи этих мемуаров. Нелегальная копия на английском языке была опубликована в Балтиморе в 1849-м году под названием «Сокровенные Тайны Азии с комментариями к Гхорл Ниграл», ссылающаяся на зловещий труд «Гхорл Ниграл» (существующий в единственном экземпляре), который изучал фон Юнтц в ламаистском монастыре в Йан-Хо. Потомок Готтфрида Герман Мюльдер выпустил в 1935-м году ограниченный тираж нового издания, предназначенного для Аненербе. Пролитывание этой книги добавляет к запасу любой исследовательской способности 2 целевых пункта (или по 1 целевому пункту в запасы двух исследовательских способностей), связанных с Азией, плато Ленг, Му или чо-чо (способность выбирает Хранитель). Погружение в чтение этой книги даёт +1 к рейтингу **мифологии Ктулху**.

LIVRE D'IVON, ПЕРЕВОД ГАСПАРА ДЮ НОРА (1240, ФРАНЦУЗСКИЙ)

Основанная на написанной в 9-м веке Филиппусом Фабером на латыни Liber Ivonis и личных оккультных изысканиях дю Нора книга представляет собой пересмысленный перевод труда легендарного гипербореяского мага Эйбона. Пролитывание этой книги даёт 1 целевой пункт в запас **антропологии, астрономии или оккультизма** (способность не обязательно выбирать во время чтения; игрок может определиться в ходе приключения). Погружение в чтение этой книги даёт +1 к рейтингу **мифологии Ктулху**; +2 при условии предыдущей встречи с Цатоггуа или его приспешниками. Изданная в 1662-м году в Риме версия на латыни, возможно, происходит от оригинала Фабера; она даёт те же преимущества, что и текст на французском. Вероятно, существует рукописный перевод на английский язык времён короля Якова I.

UNAUSSPRECHLICHEN KULTEN, автор Фридрих Фильгельм фон Юнцт (1839, немецкий)

Очерк о путешествии в пучины ужаса, предоставляющий в изобилии факты о многих культах, заговорах и событиях Мифов. Пролитывание этой книги даёт 1 целевой пункт любой исследовательской способности, связанной с культами, раз за приключение (способность выбирает Хранитель). Погружение в чтение книги даёт +2 к рейтингу **мифологии Ктулху**; его урезанные английские переводы под названием «Безымянные Культи» (Брайдуолл, 1845; Голден Гоблин, 1909) дают только +1 к **мифологии Ктулху** и целевой пункт исследовательской способности лишь каждое второе приключение или только по решению Хранителя.

«АЗАТОТ И ИНЫЕ», автор ЭДВАРД ПИКМАН ДЕРБИ (1919, английский)

Собрание ранних произведений поэта из Аркхем объединяет местные легенды и пугающие пророчества в удивительной красоты стихи. Погружение в чтение этой книги занимает чуть больше часа и даёт 1 целевой пункт в запас **бдительности** во время исследований в Аркхеме. Также погружение в чтение этой книги даёт +1 к рейтингу в **мифологии Ктулху**, но только если у сыщика уже есть эта способность. При нулевом рейтинге ничего не происходит.

«АЛЬ-АЗИФ», автор АБДУЛЛА АЛЬ-ХАЗРЕД (около 730 от Р.Х., арабский)

Первая и наиболее полная версия «Некрономикона». По официальным данным, не сохранилось ни одного экземпляра. Погружение в чтение этой книги даёт +4 к рейтингу **мифологии Ктулху**.

«ГЕНИИ ТАВМАТУРГИИ В ХАНААНЕ НОВОЙ АНГЛИИ», ПРЕПОДОБНЫЙ УОРД ФИЛЛИПС (1788 и 1801, английский)

История в виде проповеди, повествующая о странных и нечестивых феноменах в Новой Англии с 1620-го года до Войны за независимость. Пролитывание этой книги даёт 1 целевой пункт в запас **истории**, применимый только к Новой Англии в отношении означенного периода времени. Книгу можно пролитывать множество раз за приключение. При нулевом рейтинге в **мифологии Ктулху** чтение не даёт преимуществ; при наличии рейтинга, чтение даёт +1 к рейтингу этой способности.

«ЗАВЕТ КАРНАМАГОСА», автор КАРНАМАГОС ТАНАИССКИЙ (около 500 до Р.Х., цит-йо (ГИПЕРБОРЕЙСКИЙ))

Карнамагос утверждал, что совершил путешествие в тайную пустыню грифонов в Киммерии, после чего написал этот труд о прошлом и будущем. Все известные существующие копии написаны на греческом. Пролитывание книги прибавляет к запасу любой исследовательской способности 1 целевой пункт, связанный с Квачиль Уттаусом или путешествиями во времени (Хранитель может выдать этот пункт позднее, чтобы не испортить сюрприза). Погружение в чтение книги даёт +1 к рейтингу **мифологии Ктулху**. Ходят слухи о книгах в шагреневом переплёте и написанных ихором пришельцев. Эти труды содержат куда более полные сведения, но прочтение даже нескольких строк из такой книги состарит неподготовленного читателя и всё вокруг на 10 лет, а также призовет Квачиль Уттауса. Самая известная из таких копий была обнаружена в греко-бактрийском захоронении в 935-м году от Р.Х.

«КОРОЛЬ В ЖЁЛТОМ», автор ПЬЕСЫ НЕИЗВЕСТЕН (около 1895, английский)

Этот перевод запрещённой французской пьесы нельзя пролистать, но погружение в чтение занимает примерно час. Приступив к изучению текста, необходимо сделать проверку **самообладания** со сложностью 5, чтобы не прочесть пьесу полностью. Прочитавший её персонаж начнёт сталкиваться с неестественными событиями, чреватými постепенно растущими потерями **самообладания**, не реже чем один раз за приключение. Персонаж также начнёт видеть Жёлтый Знак там, где появляется Хастур или его приспешники (это даёт 2 целевых пункта к запасу **бдительности** для связанных с Хастуром феноменов; они восстанавливаются сразу же после использования. Увидевший Знак должен сделать проверку **самообладания** с риском потери 3 пунктов). После четырёх таких событий странности усилятся. Возможно, персонаж привлечёт внимание Хастура и его приспешников, попадёт в связанное на Каркозу параллельное измерение или же тронется рассудком (эффекты, налагаемые пьесой, определяет Хранитель). Это произведение даёт +2 к рейтингу **мифологии Ктулху** и +1 к рейтингу способности **искусство**.



«Некрономикон», перевод Оле Ворма (1623, латынь)

Самый распространённый экземпляр текста чёрной книги, основанный на весьма редком издании на латыни 1228-го года и утраченном греческом переводе 950-го года; вероятно, существует около десятка копий, но известно лишь местоположение шести из них. Погружение в чтение этой книги добавляет +3 к рейтингу **мифологии Ктулху**. Хранитель может заявить, что погружение в чтение книги также даёт целевые пункты к запасу любой (на его выбор) способности в процессе расследования.

«Откровения Глааки», различные авторы (1865 и 1920, английский)

Многотомная библиотека культа, поклоняющегося И'Голонаку в долине Северн, редко покоится в одном месте. Любой из её томов может содержать мрачные тайны или заклания; сыщик, погрузившийся в чтение случайного тома, должен сделать проверку **самообладания** со сложностью 4 и совершить какое-нибудь распутство при провале. При успешной проверке пролиставший такую книгу может использовать любую межличностную способность для того, чтобы убедить почитателя И'Голонака в том, что он тоже состоит в культе. Только неуловимый 12-й том добавляет +1 к **мифологии Ктулху** тех, кто погрузится в исследование его любовно выведенных гравюр.

Создание книги

Подобное трудно сказать о богах, но когда дело доходит до книг, чем их больше — тем лучше. Не стоит считать, что в библиотеке любого безумного колдуна находится по экземпляру «Некрономикона» или «Unaussprechlichen Kulten»: для неописуемо редких и запрещённых книг они появляются в играх слишком уж часто. Вместо этого чернокнижник может располагать собственными фолиантами, способными многое рассказать как о его истории, так, впрочем, и о его безумии.

Когда вы собираетесь ввести в сюжет книгу, содержащую сведения о Мифах, подумайте, будет ли она просто уликой (в случае чего речь пойдёт об обычном свитке, барельефе, грампластинке, осколке древней вазы или нескольких страницах дневника) или же полноценным источником информации о порождениях Мифов. В последнем случае используйте книгу для придания красок культу, который опирается на неё в своих ритуалах. Может быть, этот культ сложился вокруг жуткой церкви, исповедует таинственные учения, использует апокрифические писания, распевает гимны или псалмы и опирается на загадочные комментарии, жития, молитвенники, требники, откровения и собрания проповедей? Или, может быть, речь пойдёт о небольшом тайном культе, использующем в своих практиках только эту единственную книгу? Равным образом, вам следует определиться с тем, известно ли культу лишь об одной области Мифов или же его члены осведомлены сразу о двух или нескольких тайнах вселенной? Ответы на эти вопросы сыщики должны получить из книг, покоящихся в зловещих святилищах культа.

Не забудьте подумать о языке или языках, на которых написана книга. Была ли она создана ещё до появления человечества? Если да, то с какой целью? Используют ли сектанты религиозный текст? Является ли эта рукопись научным трактатом или, например, дневником пророческих грёз? Что насчёт истории её переводов? Сохранился ли оригинал? В мире существует лишь единственная рукописная копия этого тома или есть и другие? Определите, кем мог быть автор произведения и кем (или чем) он представляется в своём труде. Напоследок подкорректируйте содержание книги так, чтобы оно было полезным не только во время нынешнего приключения, но предоставляло информацию и на другие темы, которые вы хотите затронуть в процессе кампании. Если протагонисты решат забрать книгу с собой, постарайтесь, чтобы они заглядывали в неё и позже, а не предали забвению на пыльной библиотечной полке.

ПНАКОТИЧЕСКИЕ РУКОПИСИ (МНОЖЕСТВО НЕИЗВЕСТНЫХ АВТОРОВ)

Пнакотические рукописи считаются греческими колдовскими трактатами времён Христа. Согласно легенде, свою мистическую или даже пророческую силу они получили благодаря использованию неизвестных рун и иероглифов, якобы обнаруженных на Ультима Туле. Многочисленные интерпретации этих рукописей стали неотъемлемой частью западной колдовской традиции: начиная приблизительно с 1485-го, года филологи, мистики, археологи и другие исследователи начали добавлять к ним собственные труды, заметки и тексты, основанные на том же причудливом алфавите (чему сопутствовало обилие явных подделок, случайных ошибок и даже записей, сделанных мистиками в бессознательном трансе), не говоря о беспрерывном появлении новых комментариев к тексту.

Полного собрания «Пнакотических рукописей» или, как их ещё называют, «Пнакотических трудов» в мире попросту не существует. В 1768-м году в Лондоне опубликовали трёхтомник, содержащий те фрагменты, которые были признаны большинством мистиков (сейчас это издание стоит поистине баснословных денег). Тем не менее, во многих престижных университетских библиотеках можно найти неполные или рукописные копии «Пнакотических трудов», не говоря уже о стенографиях с научных конференций. При наличии доступа к подобной библиотеке сыщик может потратить 2 пункта **книжных изысканий**, чтобы собрать достаточно сведений для добавления +1 пункта к рейтингу **мифологии Ктулху**. Вероятно, в ходе прочтения этих материалов персонажу придётся составлять собственные конспекты или сверяться с другими книгами о колдовстве. Это означает, что всякий раз, когда Хранитель желает связать приключение с «Пнакотическими рукописями» (любым возможным способом: даже при классическом подходе к игре сыщик может узнать из рукописей о древних цивилизациях наподобие Гипербореи или Ломара, об астрономии и внеземных формах жизни или о доисторических представлениях о великом народе йит, старцах, Старших богах, путешествиях в Страну грёз и магических ритуалах), сыщик добавляет ещё

1 пункт к рейтингу **мифологии Ктулху** (до максимального результата +3) и получает 2 целевых пункта к запасу исследовательских способностей (по выбору Хранителя). Ведущий вправе потребовать от героя, желающего получить это преимущество, проведения исследований непосредственно в ходе истории. Равным образом, вы можете решить, что сыщик проделал эту работу в промежутке между отдельными сессиями.

«СЕМЬ СОКРОВЕННЫХ КНИГ ХСАНА», ПРИПИСЫВАЮТСЯ ХСАНУ ВЕЛИКОМУ ОКОЛО 180 ДО Р.Х., (КИТАЙСКИЙ)

«Ци фень шу хси ле цуй ан» или «Семь книг, начертанных во мраке» приписываются Хсану Великому — легендарному мудрецу, который жил примерно в 4200-х годах до Р.Х. Старейшая известная сохранившаяся версия является текстом, собранным первым императором династии Цинь из фрагментов переживших сожжения книг в 213-м году до Р.Х. Подтверждённое существование тибетских копий позволяет сделать вывод о том, что Хсан изначально перевёл «Семь Книг» с другого, ныне неизвестного восточного языка. Тибетские версии, по слухам, сильно отличаются от китайских и содержат куда более мрачные тайны. Пролыстывание любой из китайских версий этой книги, а также «Хсана Многоязычного», анонимно изданного в 1920-м году в Шанхае под названием «Семь сокровенных книг Земли» (включая переводы на французский и русский), прибавляет к запасу любой исследовательской способности 2 целевых пункта (или по 1 целевому пункту в запасы двух исследовательских способностей), связанные с Китаем или снами; погружение в чтение книги добавляет +1 к рейтингу **мифологии Ктулху**.

«ФРАГМЕНТЫ ЦЕЛЕНО», СОСТАВИТЕЛЬ ЛАБАН ШРУСБЕРИ (1915, АНГЛИЙСКИЙ)

Рукопись, содержащая переведённые доктором Шрусбери надписи, якобы происходящие из разрушенной библиотеки на орбите Целено, звёзды в созвездии Плеяд. Была помещена в библиотеку Мискатонского университета после исчезновения Шрусбери. Сорок фотостатических копий были созданы для коллоквиума в 1932-м году по-

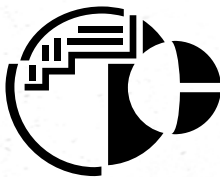
сле обнаружения в Монголии руин со схожими глифами. Пролистывание рукописи прибавляет к запасу любой исследовательской способности 2 целевых пункта (или по 1 целевому пункту в запасы двух исследовательских способностей), связанных с Хастуром или внеземными существами (Хранитель может дать эти пункты позднее, чтобы не испортить сюрприза). Погружение в чтение «Фрагментов» добавляет +1 к рейтингу **мифологии Ктулху**.

«ЭЛЬТДАУНСКИЕ ОСКОЛКИ», ПЕРЕВОД ПРЕПОДОБНОГО АРТУРА БРУКА УИНТЕРС-ХОЛЛА (1917, АНГЛИЙСКИЙ).

В 1882-м году двое учёных из Кэмбриджа обнаружили во время раскопок в Эльтдауне, Суссекс, 23 керамических осколка. Преподобный Уинтерс-Холл, местный антиквар и знаток сказаний, опубликовал за свой счёт длинный и неясный «перевод» странно упорядоченных символов с этих осколков. Пролистывание этого труда даёт 1 целевой пункт **окультизма**. Погружение в чтение этой книги добавляет +1 к рейтингу **мифологии Ктулху**; +2 при условии предыдущего знакомства со старцами или великим народом йит.

ТРИНАДЦАТАЯ («ПРЕДЕЛЬНАЯ») СОНАТА (ОР. 76), КОМПОЗИТОР АЛЕКСАНДР СКРЯБИН (1915?)

Безумный композитор Скрябин опубликовал десять сонат для фортепиано, включая ор. 68, сонату «Чёрная Месса». Перед своей смертью в 1915-м году он планировал Мистериум — невероятное представление в Гималаях, которое должно было поспособствовать концу света. Круг русских магов герметической традиции выкрал этот манускрипт после революции и начал зарабатывать на продаже его копий как любителям музыки, так и на чёрном рынке оккультных товаров. Чтобы исполнить сонату, необходимо потратить один пункт **искусства (пианино)**, 10 минут и 3 пункта **самообладания**. Это даёт 2 целевых пункта в запас **бдительности** и 1 в запас **мифологии Ктулху**. Эти пункты можно тратить на расследование феноменов, связанных с Йог-Сототом; они восстанавливаются сразу же после использования.



Заклинания

«Профессору Апхэму особенно импонировали указания Джилмена на известную близость высшей математики к некоторым аспектам древней магии, таинства которой дошли до нас из неизмеримо далёких эпох — доисторических, а может быть, и дочеловеческих, — когда познания о Вселенной и её законах были куда шире и глубже наших».
— *«Грёзы в ведьмином доме»*

Как можно увидеть из произведений Лавкрафта, магическое искусство заключается, прежде всего, в поддержании связи совнеземными сущностями, измерениями, энергиями и ресурсами. Именно установление такой связи придаёт чародейству столь смертоносный характер. Если верить историям о чернокнижниках, человек, овладевший подобным искусством (или поддавшийся воле неземных сил), обретает поистине безграничные возможности. Он способен повелевать бурями, переступать границы пространства и времени, продлевать свою жизнь, заглядывать в будущее и прошлое и выходить за рамки других законов бытия.

Однако подобное изображение магии предполагает, что сыщики будут бороться с ней, а не попытаются освоить это проклятое искусство. К тому моменту, когда чародей обретает магические способности, он утрачивает последние капли рассудка и человечности. Даже описанные здесь заклинания, представляющие собой лишь простейшие трюки в арсенале подлинного чародея, используются, главным образом, для создания пагубных и вредоносных эффектов. Гораздо реже встречаются более положительные заклинания, рассчитанные специально для применения в авантюрных играх: они пригодятся Хранителям, желающим отойти от привычного понимания магии.

Разумеется, в этой главе описаны далеко не все заклинания, существующие во вселенной Мифов. Хранитель вполне может изменять те или иные ча-

ры, адаптируя их к личности определённого мага или расширяя сферу их применения. Ничто не мешает вам решить, что в вашей кампании существуют и более положительные, «человечные» виды магии наподобие целебных заговоров: если хотите, вы можете считать это последним даром слабеющих богов Земли своим обречённым служителям.

Изучение заклинаний

Протагонисты способны заучивать заклинания непосредственно в ходе истории, используя в этих целях книги-улики, свитки или барельефы, не говоря уже об учителях из числа людей и других разумных созданий. Изучение заклинания в ходе игры занимает столько времени, сколько требуется для создания интересной истории. Обычно на это уходит от одного до шести часов, хотя вы можете просто решить, что сыщик освоит заклятие к началу следующей сцены («Три дня спустя шаман племени объявляет, что ты готов к церемонии. И это как нельзя кстати, поскольку рыбаки снова начали сообщать о появлении ллойгора в здешнем озере»). Соответствующая трата пунктов (**физики** в случае с изучением математических формул, **языков** или **археологии** при запоминании сложных фраз на древнем наречии или **искусства**, если для заклинания необходимы ритуальные песни и пляски) ускоряет приобретение колдовских знаний. Если сыщик пытается выучить заклинание в ходе игры, он должен пройти проверку **самообладания**, чаще всего, со сложностью 4. Кроме того, Хранитель может потребовать траты пунктов других способностей (например, **физики**, **языков** и **искусства**, как это было описано выше) ещё перед тем, как герой получит шанс выучить заклинание.

Освоение колдовских знаний при столкновении с Мифами или контакте с Иными богами, как правило, носит мгновенный характер и редко требует каких-либо бросков кубика, если не считать проверки **самообладания** при общении с неземным разумом.

Кроме того, персонажи могут узнавать новые заклипания между сессиями, используя книги-ресурсы, обращаясь к учителям, проводя загадочные ритуалы или занимаясь любой другой деятельностью, которую назначает Хранитель. Ведущий также должен решить, уходит ли на изучение заклипания от одного до шести месяцев или всё время, отделяющее одну историю от другой. В этом случае персонаж не способен ускорить процесс обучения тратой каких-либо пунктов.

Сотворение заклинаний

Заклипания подразделяются на два вида: чары и ритуалы. Каждое из них может потребовать от протагониста произнесения ритуальных слов, проведения колдовских обрядов или всего лишь молниеносного выстраивания в своём воображении гиперматематического пространства. Создание желаемого эффекта при помощи чар или ритуалов может занять как несколько минут, так и множество недель. Разница между чарами и ритуалами становится видна только на игромеханическом уровне. Чары требуют от персонажа только одной проверки, как правило, **самообладания** (сложность проверки и риск указаны в описании каждого заклипания). Ритуалы же предполагают длительное состязание, чаще всего, направленное на преодоление воли вызванного создания или законов пространства и времени. В этих случаях сторона, противостоящая магу, располагает защитной характеристикой, известной как запас **сопротивления**. Рекомендуемый объём такого запаса приводится в описании самого заклипания, хотя ведущему следует модифицировать его в зависимости от ситуации.

Практически все заклипания предполагают трату каких-либо пунктов, как правило, **самообладания**. Если заклинение требует расхода пунктов другой способности в дополнение к **самообладанию**, персонаж вправе заменять одну способность другой, вкладывая вдвое больше пунктов, если только описание заклипания не запрещает такой замены или не предлагает альтернативных правил замещения пунктов.

*Создание гиперпространственных врат требует траты 2 пунктов **самообладания** или 4 пунктов **здоровья**, что позво-*

*ляет магу вложить 1 пункт **самообладания** и 2 пункта **здоровья**.*

Провал заклипания поглощает лишь половину задействованных пунктов.

Группа магов вполне может разделить затраты на создание заклипания между собой. Каждый, кто способен участвовать в его сотворении, обладает шансом внести свой вклад в соответствии с правилами сотрудничества (см. стр. 79 книги «Ктулху»). Проверку **самообладания** в этом случае проходит только лидер. Маг, не владеющий этим заклипанием, может участвовать в его сотворении, вкладывая по 3 пункта вместо 1.

Некоторые заклипания обретают силу только в определённых местах, под светом определённых звёзд или в определённое время года. Кроме того, иногда заклинение требует применения материальных компонентов, совершения специальных пассов, принятия особых поз и удовлетворения других требований по усмотрению Хранителя.

За исключением специально оговоренных случаев, заклипания невозможно творить в бою или в ходе бегства (хотя колдун вполне способен использовать **фехтование** для нанесения удара, затем прочесть заклинение, занимающее один раунд, после чего снова взяться за оружие). Большинство заклинаний, сотворённых в бою, утрачивают силу в конце текущего раунда. Исключения из этого правила указаны в описании конкретных заклятий.

Если потеря **самообладания** при прочтении заклипания оборачивается понижением **рассудка**, это неизбежно приводит к шоку от столкновения с Мифами.

Заклинатели, обладающие нулевым **рассудком**, не делают никаких проверок при использовании чар: заклинение считается успешным автоматически. Даже траты **самообладания** и **здоровья** в их случае сокращаются вдвое (с округлением вверх). Создания и народы, приученные к сотворению заклинаний, могут вкладывать пункты любых способностей вместо **самообладания**. Будут ли делать такие создания или маги проверки при проведении ритуалов, не противодействующих персонажам игроков, зависит от Хранителя. Тем не менее, при состязании с сыщиками эти колдуны обязаны пройти соответствующие проверки.

Заклинания призыва и подчинения

Заклинания, позволяющие призвать помощника, транспорт или защитника, а затем подчинить его своей воле, всегда считались традиционными в коллективе «младших народов» — то есть существ, которые были созданы в качестве рабов для определённого бога, титана или даже вида. Большинство таких заклинаний утеряны или известны лишь их создателям, хотя есть и такие, которые можно узнать после длительных поисков (вероятно, самым известным примером последней категории заклинаний может служить долгосрочный план глубоководных по «переделке» шогготов с тем, чтобы те служили им вместо того, чтобы истреблять при первой возможности). Даже освоив одно из таких заклинаний, маг не получит дополнительных указаний о том, как ему выучить следующее.

В дополнение к приведённым здесь заклинаниям существуют мистические ритуалы вызова и подчинения *детей Йига*, *шантаков*, *пожирателей пространства* и, вероятно, даже *дохулов*. Каждое заклинание позволяет магу переместить к себе только одно существо — разумеется, если обратное не указано в описании.

Как правило, магия призывает создание, уже подчинённое заклинателю, хотя ведущий может решить, что провал проверки **самообладания** не отменяет эффектов призыва, а лишь заставляет создание заподозрить, что его повелитель слаб и неосмотрителен. В таких обстоятельствах существо, чаще всего, нападает на заклинателя, поедая его или забирая с собой. Вне зависимости от того, подчиняется ли чудовище магу, сам вид такого создания приводит к ещё одной проверке **самообладания** со стороны заклинателя и других свидетелей.

Успешное подчинение заставляет создание отложить замысел о нападении на колдуна и выполнить одно чётко сформулированное указание (примерами могут стать фразы: «Немедленно покинь это измерение» или «Убей этого колдуна»; существо не станет выполнять команды наподобие: «Никогда не возвращайся на Землю» или «Оберегай меня от вреда во веки веков»). Если только Хранитель не заявляет обратного, освоение заклинания призыва наделяет колдуна и знанием методов подчинения этого существа. В частности, если персонаж знает подобное заклинание и выживает при столкновении с чудовищем, ещё не поддавшимся воле другого мага, он может провести только ритуал подчинения. Последнее занимает два боевых раунда и предполагает, что маг не сражается с этим созданием и не убегает от него (хотя и из этого правила могут быть исключения). Требуется ли для этого использовать те же компоненты, что и при полноценном призыве создания, решает Хранитель.

В случае с большинством малых созданий призыв принимает форму обычных чар. Судя по всему, порождения Мифов были сотворены для бездумного подчинения всякому, кто освоил нужные жесты, знаки или напевы (в сущности, Хранитель может решить, что произнесение соответствующих заклинаний и вовсе переносит мага к искомым созданиям вместо того, чтобы перемещать их к заклинателю. Как заметил Эйнштейн, всё относительно). Попытка подчинить своей воле свободное существо всегда считается ритуалом и требует состязания, чаще всего, между **самообладанием** мага и запасом **сопротивления** существа. Значения необходимых трат указаны в описании конкретных заклятий.



Чары Мифов

Призвать / подчинить БЬАХИ

Можно сотворить только под открытым ночным небом. Маг должен подуть в зачарованный свисток из метеоритного железа и произнести: «Йа! Йа! Хастур! Хастур! Кф'ай-як'вулгтм, вуг-таглн вулгтм! Ай! Ай! Хастур!» Покрытый льдом призванный *бьяхи* спустится вниз с ночного неба.

Свободный от контроля *бьяхи* обладает **сопротивлением 8**.

Сложность проверки самообладания: 4.

Цена: 4 пункта самообладания или 8 пунктов **бегства** (вдвое меньше, если Альдебаран на горизонте).

Время: 2 минуты.

Призвать / подчинить ЗВЁЗДНОГО ВАМПИРА

Можно сотворить только ночью под ясным небом; при этом допустимо находиться внутри здания, если окна открыты. Маг должен вслух прочитать заклятие (начинающееся с «*Tibi Magnum Innomiandum, signa stellarum nigrarum et bufaniformis Sadoquae sigillum ...*») из книги (она должна быть написана ихором *звёздного вампира*). Призванный *звёздный вампир* незримо спускается из космоса. Его можно натравить на цель, чей образец крови есть у мага или же на того, кто был отмечен особым знаком, начертанным ихором *звёздного вампира*. Если маг не предоставляет подобного образца или не указывает местонахождения знака, то чудовище пожирает его самого.

Свободный от контроля *звёздный вампир* обладает **сопротивлением 12**.

Сложность проверки самообладания: 4.

Цена: 4 пункта самообладания.

Время: 10 минут.

Призвать / подчинить МЕЖПРОСТРАНСТВЕННОГО СКИТАЛЬЦА

Маг должен начертить в воздухе проход клинком из однородного металла (золота, серебра, платины, алюминия и т.п.). Лезвие из сплава: стали, бронзы и т.д. — не подойдёт, однако рукоять может быть выполнена из любого материала. *Скиталец* появится из очерченного прохода.

Свободный от контроля *скиталец* обладает **сопротивлением 8**.

Сложность проверки самообладания: 4.

Цена: 3 пункта самообладания.

Время: 7 минут.

Призвать / подчинить НОЧНОГО МВЕРЗЯ

Можно использовать только рядом с проточной водой или морем в безлунную ночь под открытым небом. Маг, не отмеченный печатью Ньярлатхотепа, должен произнести заклинание и продемонстрировать камень со Знаком Старших (камень с этим знаком может быть частью стены или скалы). *Ночной мверзь* появляется там, куда никто не смотрит.

Свободный от контроля *ночной мверзь* обладает **сопротивлением 8**.

Сложность проверки самообладания: 4.

Цена: 3 пункта самообладания.

Время: 20 минут.

Призвать / подчинить ЛОВЧЕГО ИЗ КОШМАРОВ

Чары можно использовать только в темноте (допустимо при свете звёзд, но не при свете ночного города). Маг должен произнести заклятие и подготовить разумное существо в качестве жертвы, связав его и пустив ему кровь. *Ловчий* спустится с самой тёмной части неба (пещеры или комнаты, если не под открытым небом) и пожрёт подношение. Если рядом с местом призыва нет подходящей жертвы, то монстр поживится магом и улетит прочь.

Свободный от контроля *ловчий из кошмаров* обладает **сопротивлением 15**.

Сложность проверки самообладания: 5.

Цена: 4 пункта самообладания.

Время: 50 минут.

Призвать / подчинить ПРИСЛУЖНИКА ИНЫХ БОГОВ

Маг должен исполнить особую мрачную композицию на флейте в тот зловещий день, когда планеты не находятся в равновесии, к примеру, накануне летнего солнцестояния или в Вальпургиеву ночь. *Прислужник* появляется в волне тумана или из искажения пространства и может единожды атаковать мага прежде, чем тот его подчинит.

Свободный от контроля *прислужник* обладает **сопротивлением** 19; 9 при использовании зачарованной флейты или 3, если флейта была взята у другого *прислужника*.

Сложность проверки самообладания: 5 (4, если потратить 1 пункт **искусства**, чтобы сыграть на флейте).

Цена: 6 пунктов **самообладания**.

Время: призыв занимает 30 минут игры на флейте; 5 минут уходит на то, чтобы подчинить *прислужника* (или 4 раунда, если потратить пункты **искусства**, чтобы играть в быстром темпе).

Призвать / подчинить тёмную молодь Шаб-Ниггурат

Можно сотворить только ночью под открытым небом в лесу, джунглях, болоте или другом месте с густой растительностью. Маг должен расчленить при помощи клинка животное (или человека) весом, по меньшей мере, в 40 кг. Когда жертва истечёт кровью, необходимо вознести молитву Шаб-Ниггурат. Призванная *тёмная молодь* выйдет из чащи в момент гибели жертвы.

Свободная от контроля *молодь* обладает **сопротивлением** 15.

Сложность проверки самообладания: 5 (4, если потратить 1 пункт **естествознания**), а также проверка **самообладания** с риском потери 2 пунктов при жертвоприношении животного и 5 пунктов при человеческом жертвоприношении.

Цена: 5 пунктов **самообладания**.

Время: 5 минут за каждый пункт здоровья жертвы.

Межпространственные врата

При помощи этого заклинания можно создать врата, соединяющие два места через гиперпространство. Хранитель вправе потребовать от мага, чтобы он узрел пункт назначения хотя бы во сне или видении. Чары требуют начертания символов. Использование уже существующих врат стоит 1 пункта **самообладания** в дополнение к потерям от кошмаров, находящихся по ту сторону врат.

Место назначения не обязательно располагается в этом мире; заклинание позволяет путешествовать между измерениями, пространствами и карманными вселенными при наличии проводника или путеводных прозрений.

Сложность проверки самообладания: 5 (4 с **физикой**, 3, если потратить 1 пункт **физики**).

Цена: 2 пункта **самообладания** или 4 пункта **здоровья** с удвоением цены за повышение степени дальности (в пределах континента, планеты, системы, галактики, вселенной). Если Хранитель не решит иначе или же чары накладываются не в месте соприкосновения измерений (где степень дальности считается находящейся «в пределах планеты»), то врата между измерениями стоят столько же, сколько врата в пределах галактики (16 пунктов **самообладания** или 32 пункта **здоровья**). За каждые 4 пункта **здоровья**, потраченных из запаса, маг теряет 1 пункт из рейтинга **здоровья**.

Время: 1 час (10 минут с **физикой**; 1 минута, если потратить 1 пункт **физики**).



Заклятье Вач-Вирай

Эти чары могут происходить от *ужасного имени Азатота*, тайного имени Шаб-Ниггурат или же быть стеганографической комбинацией этих двух имён. Заклятье звучит так: «Йа на кадишту нилгх'ри стелл-бсна Ньюта; К'ьярнам флегетор ль'ебумна сь'х н'гхфт. Йа хай кадишту эп р'лу-эй, С'ун-их атхг ли'хии орр'у сиха'х», — и должно быть произнесено чистым, звенящим голосом.

Чары позволяют применять **запугивание** к тем созданиям Мифов, на которых действует заклятье **призвать / подчинить**.

Сложность проверки самообладания: 4.

Цена: 1 пункт **запугивания**; по 1 пункту **самообладания** за каждый пункт запаса **здоровья** существа, которое пытаются запугать (вполовину меньше против существ с аспектами элемента земли, если в приключении используется элементальная концепция Мифов).

Время: 3 раунда боя для произнесения.

Зачаровать предмет

Под это широкое определение попадают всевозможные зачарованные ножи, книги, цепи, свистки, камни, башни, менгиры и прочие предметы, используемые в заклинаниях Мифов. Каждое наложение чар считается отдельным заклинанием, и Хранитель может указывать необходимые для него ингредиенты и действия по своему вкусу. Любое зачарованное

Звёздные камни Мнара

«Видать, были у них всё же старые волшебные штучки, — говорят, единственное, чего боятся морские твари... Кое-где были разбросаны камушки в качестве оберегов с тем что нынче зовут свастикой. Вероятно, были то Знаки Старших».

— «Тень над Иннсмутом»



В «Тени над Иннсмутом» и «Хребтах безумия» Лавкрафт подразумевает, что амулет со Знаком Старших богов имеет силы, защищающие от *глубоководных* и даже *шогготов*. В некоторых историях о Мифах, особенно принадлежащих перу Августа Дерлета, амулет со знаком в форме звезды действительно защищает носителя от любых прислужников, включая *шогготов*, *глубоководных*, *бьяхи*, *змеелюдей* и так далее. Хранитель может заявить, что такие амулеты должны быть изготовлены из серых камней Мнара, которые сложно раздобыть за пределами мест сражений космических сил в Антарктике или на юге Тихоокеанского региона.

Прислужники не могут физически или магически атаковать носителя подобного Знака, но у них всё ещё есть шанс обрушить на него потолок или атаковать опосредованно. Твари со **стрельбой** (или схожими способностями) могут атаковать носителя Знака, хотя его **стойкость** увеличивается на 2. Даже у Дерлета, впрочем, многие достаточно сильные существа наподобие *звёздного отродья Ктулху* преодолевают действие амулета. В целом, любое существо (кроме *шогготов*), встреча с которым приводит к потере 3 или больше пунктов **самообладания**, может проигнорировать амулет со Знаком Старших, однако соответствующее заклинание его остановит.

оружие обязательно должно отнять чью-то жизнь (что требует проверки **самообладания**).

Сложность проверки самообладания: 5 (4 при трате пунктов соответствующего **ремесла** или **искусства**).

Цена: 3 пункта из запаса **самообладания** и как минимум 1 пункт рейтинга **самообладания**. За каждый дополнительный пункт рейтинга предмет получает +1 ко всем проверкам, необходимым для сотворения связанного с ним заклинания, а также даёт 1 целевой пункт при соревновании, если это заклинание требует ритуала. (☞) Накладывая более традиционные чары из традиции «чёрной магии», можно потратить пункты рейтинга **здоровья**, а не **самообладания**. В таком случае, однако, +1 к проверкам даётся только за каждые 5 потраченных пунктов рейтинга. Обычно заклинатель использует для этого **здоровье** других, но он обязан лишиться как минимум 1 пункта своего рейтинга.

Время: различно, обычно несколько недель или месяцев.

Знак Вуриш

Этот простой жест позволяет магу увидеть незримое. При использовании знака видимый свет искажается или тускнеет.

Сложность проверки самообладания: 5.

Цена: 1 пункт **самообладания** и 1 пункт **бдительности** или **сбора улик**.

Время: жест делается мгновенно; эффект длится 5 минут.

Знак Коф

Этот знак изображён на вратах, ведущих из Страны грёз на Землю. Если этот странный, змеящийся символ изобразить на лице, то он укроет разум от снов (в том числе исходящих от Ктулху). Носящий его не может войти в Страну грёз. Жизнь без снов вредна для психики; после первой недели запас пунктов **самообладания** восстанавливается вдвое медленнее; после второй недели, носящий этот знак оказывается в **шоке**. По истечении первого месяца он начинает терять по пункту рейтинга в месяц, останавливаясь на 3.

Если сотворить **знак Коф** жестом в Стране грёз, он вызовет такую же реакцию у обитателей этого

измерения, как *ужасное имя Азотота* вызывает у существ из Мифов.

Сложность проверки самообладания: 4.

Цена: 2 пункта самообладания.

Время: 5 минут (мгновенно в виде жеста).

Знак Старших Богов

Также известный как *Знак Киш*. Этот похожий на звезду (или, в зависимости от источника, свастику или ветвь) символ преграждает путь приспешникам Великих Древних и Иных богов. Он должен быть выгравирован на чём-либо, отлит в свинце или бронзе или же начертан на пороге. Амулет со Знаком Старших не защищает носителя от нападения.

Есть слухи о заклинании, созданном на основе *Знака Старших и межпространственных врат*, при помощи которого можно сотворить этот символ в нематериальном гиперпространстве. Чары такой силы требуют недюжинных умения и силы.

Сложность проверки самообладания: 4.

Цена: 1 пункт рейтинга самообладания.

Время: 5 минут.

Знак Эйбона

Этот глиф напоминает свастику о трёх концах. Если он изображён правильно, то носящий его невидим для приспешников Ньярлатхотепа, хотя сам Ползучий Хаос его видит.

Сложность проверки самообладания: 4.

Цена: 2 пункта самообладания, чтобы создать; ещё 2 за каждый раз, когда он срабатывает.

Время: 5 минут на изготовление.

Иссушение

Эти мощные атакующие чары заставляют плоть цели почернеть и свернуться вне зависимости от брони. Для использования цель должна быть в пределах видимости или обоняния мага.

После проверки наложения чар маг делает вторую проверку против текущего запаса **самообладания** цели, которое считается меньше на 2 при наличии у мага волос, крови или других образцов тканей цели. За каждый пункт успеха у мага цель теряет по 1 пункту из запаса и рейтинга **здоровья**.

Сложность проверки самообладания: 4.

Цена: 4 пункта самообладания.

Время: 2 раунда.



Космическая брага

Заклинание создаёт волшебный напиток, изменяющий восприятие пьющего. В малых дозах (пара капель) он расширяет сознание, даруя «божественное зрение» и позволяя слышать шёпот и шумы из соседних измерений. Также распившие его вместе вступают в некое подобие ментальной связи: не столько в полноценный диалог, сколько на уровне осознания местонахождения, состояния и эмоций другого. С точки зрения игромеханики это значит, что один такой глоток переводит **бдительность** в разряд исследовательских способностей, позволяя сыщику замечать все источники опасности вокруг, пока он ещё чувствует вкус напитка (трата пунктов **бдительности** позволит сыщику избежать опасности). Также это позволяет Хранителю давать подсказки и улики, пугать и требовать проверок **самообладания**: ведь теперь сыщик может увидеть ужасы, проникающие в наш мир через истончившиеся грани реальности. Выпивший брагу находится в состоянии дрёмы, испытывает трудности с концентрацией внимания и в целом похож на наркомана. Это может негативно повлиять на межличностные способности. Если же выпившего атакуют, то для избавления от эффектов браги ему потребуется провести один раунд в замешательстве.

При увеличении дозировки (напёрсток или три небольших глотка) брага выводит восприятие пьющего в своего рода карманное измерение за пределами нашей реальности. Этот выход сравним с сильным галлюциногенным трипом, в качестве побочного эффекта напиток позволяет сознанию выдержать эффект истинного вакуума и прочие превратности космической бездны. Выпившему, тем не менее, понадобится для такого путешествия транспорт, — например, *бьяхи*.

Брагу делают из мёда пчёл (выращенных в особых условиях: их кормят только пыльцой пейюта, а летать отпускают лишь под светом созвездия Аугурия) и других четырёх ингредиентов по выбору Хранителя. Как минимум, один из них должен происходить из другого измерения или с другой планеты, а сами составляющие однозначно редки, дороги и, скорее всего, ядовиты или нелегалы...

Сложность проверки самообладания: 4 при изготовлении (3, если потратить пункты **биоло-**

гии, естествознания или ремесла (пивоварение)); 2 при употреблении.

Цена: 20 пунктов **самообладания**, чтобы сварить. Цена может быть распределена между несколькими ночами приготовления; 2 пункта за малую дозу, 3 пункта за полную.

Время: перед тем, как тратить пункты **самообладания**, необходимо провести неделю за приготовлением космической браги; эффект маленького глотка длится столько часов, сколько пунктов **самообладания** в запасе у пьющего. Полная доза действует на протяжении всего космического путешествия. На употребление браги требуется один раунд. Это можно делать во время бегства.

Масло аль-Хазреда

Это таинственное масло, по слухам, аль-Хазред жёг в лампаде, чтобы вызвать те видения, которые он записал в «Некрономиконе». Необходимые для его создания ингредиенты многочисленны и содержатся мистиками в строжайшем секрете. Зачастую это обработанный жир или глазная жидкость чудовищ Мифов, однако последнее слово остаётся за Хранителем.

Когда масло аль-Хазреда горит в лампе, она начинает испускать клубы светящегося дыма, которые обволакивают лицо, в частности глаза и ноздри держателя лампы. В этом свете возможно сделать следующее (что-то одно):

- изучить артефакт Мифов с целью понять его предназначение, а также как он был изготовлен и кому посвящён (что обычно требует ещё одной проверки **самообладания**);
- изучить изображение божества или существа из Мифов и увидеть его истинную форму (однозначно потребует проверки **самообладания**);
- узреть неуловимые искажения энергии, означающие присутствие врат, портала, нематериального чудовища, зачарованного идола, инопланетного метеора и подобных вещей. Игромеханически это означает автоматический успех при использовании **бдительности**;
- получить больше знаний из книг о Мифах: пролистывание книги в свете лампы мгновенно раскрывает необходимую информацию, в то время как, погружившись в чтение

при этом пугающем сиянии, можно получить +1 к рейтингу **мифологии Ктулху**.

Сложность проверки самообладания: 5 (4, если потратить пункты **химии** или **окультизма**), чтобы смешать; 3, чтобы использовать.

Цена: 3 пункта **самообладания** для создания; 2 пункта **самообладания**, плюс 2 пункта из соответствующего запаса (**антропологии, истории искусств, мифологии Ктулху, языков, оккультизма** или **бдительности**) при использовании.

Время: 7 ясных солнечных дней, чтобы смешать. 5 минут, чтобы зажечь.

Микстура Ляо

В некоторых частях света эта микстура, изготавливаемая из листьев чёрного лотоса, произрастающего в Центральной и Юго-восточной Азии, известна как «дурман Плутона». Её свойства проявляются в неспособности принявшего её человека воспринимать нормальное течение времени. Дешёвая разновидность наркотика, распространяемая на городских улицах, всего лишь делает человека более восприимчивым к манипулированию и вторжению со стороны Мифов: при проверках **самообладания** для защиты от негативных воздействий, от попыток захвата тела и от шока от столкновения с Мифами **самообладание** жертвы снижается на три четверти (с округлением вверх). Тем не менее, в своей очищенной форме микстура наделяет смертного завораживающими видениями былых (или грядущих) времён, которые становятся всё ярче с каждым приёмом. Хотя она не позволяет человеку выбирать, какое время и место ему откроется в грёзах, смертный вспоминает то, что видели собственными глазами его далёкие предки (или увидят потомки), пока его разум не достигает источника Уббо-Сатла, который наполняет его сознание грёзами о зарождении жизни на Земле. Если в жилах такого смертного течёт неземная кровь (или если в вашей кампании используется теория Аррениуса о панспермии), он может увидеть даже иные миры. Как бы там ни было, длительное путешествие в глубины времени вызывает риск столкновения с *гончими Тиндала* (см. стр. 67).

Любая форма микстуры вызывает сильнейшее привыкание.

Старайтесь не позволять героям раскрывать с помощью ляо тайны наподобие «кто убил Иеремию Роксбури на той неделе» или «попадём ли мы в западню, устроенную сектантами, если остановимся в Сингапуре». Микстура должна использоваться в приключении лишь для того, чтобы позволить сыщикам стать свидетелями исторических событий или холодного, страшного (и неизбежного) будущего... Либо для того, чтобы свести персонажей с ума.

Сложность проверки самообладания: 5 (4 при наличии **фармацевтики** или трате 1 пункта **биологии**; 3 при трате 1 пункта фармацевтики) для создания микстуры; 2 при первой пробе. После принятия одной дозы сыщик должен пройти проверку **самообладания** со сложностью 3, чтобы удержаться от повторного приёма. С этого момента сложность будет возрастать на 1 с каждым последующим употреблением наркотика. Как только она достигнет 8, персонаж начнёт фанатично смешивать новые дозы ляо, не жалея на это ни сил, ни времени.

Цена: 2 пункта **самообладания** при создании каждой дозы; 4 пункта при потреблении ляо, не считая дальнейших потерь **самообладания** при столкновении с ужасами, открывающимися глазам наркомана.

Время: при наличии чёрного лотоса (приобретение которого может стать основой полноценного приключения) создание дозы наркотика требует всего одного дня. Продолжительность видений после приёма разнится от двух до трёх часов с точки зрения наблюдателя.

Песнь Хой-Дин

Этот напев призывает мягкую, хлопьевидную кровь Йиб-Тстлл, которая известна магам под названием «Тьма». Ужасающие густки возникают в воздухе вокруг цели, постепенно её облепляя. На второй раунд применения чар цель слепнет; на третий раунд она должна противостоять утоплению во Тьме (см. «утопление и удушье» на стр. 92 в книге «Ктулху») каждый раунд до своей смерти или пока маг не прекратит действие заклинания. Текущая вода в достаточном количестве (например, из пожарного шланга или в бурной реке) разгонит Тьму за 2 раунда.

Согласно «Ктаат Аквадинген», возвращаясь к Йиб-Тстлл, Тьма забирает с собой души жертв.

Сложность проверки самообладания: 5 (4 с искусством (пение)).

Цена: 3 пункта **самообладания** в раунд.

Время: 2 минуты пугающе прекрасной песни, чтобы заклинание начало действовать.

Порошок ибн-Гази

Если выдуть этот серый порошок из трубки, распылить его из баллончика или развезть рукой, то он притянет взвешенные энергии или материи в пределы нашей вселенной. Его основным применением является обнаружение невидимых вещей, но (по решению Хранителя) он также усиливает некоторые заклинания изгнания. Одного флакона с порошком хватает на одно существо или предмет вне зависимости от размера. Эффект длится 10 ударов сердца или 3 раунда в бою. Порошок необходимо распылять с близкого расстояния. Для его создания нужен прах мумии, нитрат серебра и прочие лабораторные химикаты.

Сложность проверки самообладания: 3 (2 с химией или оккультизмом) для создания; используется без проверки.

Цена: 1 пункт **самообладания** или 2 пункта **химии** или **оккультизма** на один флакон; применяется бесплатно, хотя увиденное может потребовать проверки **самообладания**.

Время: 12 часов смешивания (шесть в хорошей лаборатории, ещё меньше с затратами **оккультизма** или **химии**) для изготовления; 1 раунд на распыление.

Связь с глубоководными

Чары можно сотворить только рядом с солёной водой, как-либо связанной с океаном. В некоторых кампаниях рядом должна находиться колония *глубоководных*. Для использования чар надо бросить в воду особым образом отмеченные камни. На них могут быть наложены чары (см. *зачаровать предмет*, стр. 44), но это не обязательно.

Сложность проверки самообладания: 4.

Цена: 3 пункта **самообладания**.

Время: 6 минут; *глубоководные* придут со следующим прибоем.

Заклинания связи с существом

Маги могут использовать эти чары для того, чтобы узнать больше о доисторических событиях, инопланетной сверхнауке, истинном устройстве мироздания или изучить новое заклинание. Чары могут послужить хорошим началом диалога с чуждым видом существ, населяющих разные зловещие места. Магу следует при этом поставить перед собой чёткую цель.

Чтобы заклинание принесло плоды, маг должен находиться поблизости от ареала обитания существ. Иногда для этого требуется отправиться в обрушившиеся руины или затерянную в недрах Исландии пещеру.

Большинство существ обычно либо равны по силе магу и его спутникам, либо превосходят их. Эти создания предпочитают появляться в безопасных для них местах, находящихся подальше от любопытных глаз. Существа, с которыми пытаются установить связь, не лишаются своих устремлений, в которые может входить желание полакомиться магом, поэтому мудрые чародеи не забывают о подношениях или жертвах. Подобные контакты дают Хранителю прекрасную возможность продемонстрировать пугающую чуждость существ.

Знание способа связи с одним видом существ никак не поможет при попытке установить контакт с другим. Любой контакт обычно является поводом для проверки **самообладания**. Другие возможные, но не указанные здесь заклинания связи с существом включают в себя связь со *старцами*, с *летучими полипами*, с *бесформенными отродьями*, с *гнофке*, с *гончими псами Тиндала*, с *песчаным народом*, со *змеелюдми*. Некоторые из этих «заклинаний» могут на деле быть приглашением к беседе, сродни «молчаливой торговле», используемой в тропической Африке.

Связь с КРЫСОТВАРЬЮ

Маг отмечает стену мелом и ждёт в течение всей ночи. Стена должна быть частью здания или места, в которой живут (или жили) *крысотвари*. Такими зданиями являются дома с приведениями, заброшенные особняки, покинутые замки магов или пыльные чердаки старых домов.

Сложность проверки самообладания: 4.

Цена: 2 пункта **самообладания**.

Время: 4 минуты на рисование метки; *крысотварь* появится в следующее полнолуние.

Связь с Ктулху

Громогласное песнопение выводит заклинателя на частоту сна Ктулху. Спящий в глубинах насыщает кошмары на тех, кто прозревает его в видениях; выдержавшие их могут быть им замечены.

Сложность проверки самообладания: 5 (4 рядом с океаном или капищем жрецов Ктулху).

Цена: 3 пункта **самообладания** и 1 пункт **рассудка**, а также возможные потери от увиденных кошмаров.

Время: по часу в течение трёх ночей; кошмарный сон о Ктулху настигнет чародея на третью ночь, когда заклинатель погрузится в сон.

Связь с ми-го

Чары следует использовать вне атмосферы земли, посредством мощного радиосигнала или же в горах, где грибы с Юггота ведут раскопки. Подходящими горами считаются Аппалачи, Анды, Гималаи, Балканские горы и хребет Адинродак.

Сложность проверки самообладания: 4.

Цена: 4 пункта **самообладания**.

Время: 10 минут жужжания; ми-го придут во время следующей безлунной ночи.

Связь с НЬЯРЛАТХОТЕПОМ

Разновидностей этих чар не меньше, чем форм самого Ньярлатхотепа. Маг вступает в контакт с Ползучим Хаосом, принимающим ту форму, которую призвавший ожидает увидеть. Чаще всего, чары приводят заклинателя на встречу почита-

Заклипания связи с божеством

Заклипания, позволяющие магу связаться с ужасающими божествами Мифов Ктулху, почти всегда известны лишь их почитателям. Порой возгордившийся маг может попробовать заключить сделку с Великим Древним обычно в обмен на тайное знание или часть силы божества. Связь с пленённым или дремлющим богом, как правило, требует путешествия к его местонахождению или хотя бы к значимому святилищу, где ранее почитали его. Обладание или близость к истинному идолу, барельефу, реликвии или писанию божества обычно упрощает попытку связи. Знание способа связи с одним богом ничуть не поможет для связи с другим.

При успехе заклатья божество (или один из его аспектов или аватар) установит контакт с магом обычно посредством снов или видений. Порой оно может послать слугу или же использовать тело почитателя, который находился поблизости. Связь с божеством наверняка потребует проверок **самообладания** и, возможно, будет стоить **рассудка**.

Бог начнёт диалог в дружелюбной манере, но без веской причины вряд ли станет помогать тем, кто ему не поклоняется. Божество легко прогневать; маг, тратящий попусту его время, слишком много о себе возмнивший или попросту кажущийся лёгкой добычей, скорее всего, будет уничтожен, сойдёт с ума или превратится в марионетку или игрушку божества.

Другие возможные заклипания связи с божеством, не указанные здесь, включают в себя связь с *Чаугнар Фаугном*, *Даолотом*, *Гатаном*, *Гол-Горотом*, *И'Толонаком* и *Йигом*.

телей Ньярлатхотепа, где удивлённого мага могут поприветствовать знакомые (которые имеют вероятность оказаться всего лишь иллюзиями. Ньярлатхотеп весьма хитёр). На подобных церемониях Ньярлатхотеп, с большой вероятностью, воплощается физически; с одиночкой на связь может выйти крысотварь или иной фамилляр, или же он повстречает посланника в своих снах и видениях.

Сложность проверки самообладания: 5 (4, если есть **окультизм**, **антропология** или **теология**).

Цена: 3 пункта **самообладания** и 1 пункт **рассудка**; повстречавшие Ньярлатхотепа впервые также должны пожертвовать тёмному божеству 1 пункт рейтинга **самообладания** (также теряя 1 пункт рейтинга **рассудка**). Ньярлатхотеп чаще всего предлагает возместить потерю своей меткой: в ведьмовском культе это будет чёрное пятно (ведьмин глаз), оставленное на теле почитателя прикосновением божества. Игромеханически почитатель получит +2 к рейтингу **самообладания**, которые Хранитель (исполняя волю Насмешника) может отобрать в любой момент. Ньярлатхотеп не прочь осуществить такой обмен несколько

раз с достойными кандидатами, пока не поработит их полностью.

Время: различно.

Связь со звёздными отродьями

Чары вызывают к одному из ксотийцев, почитающих Ктулху; они могут явиться лично, наслать кошмар или направить к магу глубоководных, находящихся с ними в телепатической связи. Заклипания должно быть произнесено на берегу моря или же прямо над одной из подземных каверн, в которой обитает *ксотийский страж* (стр. 71). На такое место, чаще всего, указывает заброшенное капище или что-то похожее.

Сложность проверки самообладания: 4 (3, если сотворено в правильном месте или же маг пережил кошмары, насланные Ктулху).

Цена: 3 пункта **самообладания**.

Время: 5 минут; *звёздные отродья* ответят немедленно или же придут лично (пришлют посланцев) при первой же возможности.

Связь с упырями

Эти чары можно использовать только в лунную ночь на кладбище, которому, по меньшей мере, век. Заклятье не гарантирует защиты от нападения *упырей*, но они, как минимум, остановятся, чтобы узнать намерения мага и понять, стоит ли сожрать его прямо сейчас или с этим лучше повременить.

Сложность проверки самообладания: 4.

Цена: 3 пункта самообладания.

Время: 3 минуты самозабвенного лая на языки *упырей*; *упыри* появятся перед рассветом.

Связь с Цатогуа

Цатогуа приходит в призрачной и дрожащей форме духа. Его голос звучит из всех тёмных углов помещения. Он появится только перед одиноком заклинателем.

Сложность проверки самообладания: 8 (4, если есть идол или другое изображение Цатогуа).

Цена: 6 пунктов самообладания и 1 пункт рассудка.

Время: 4 часа песнопений и молитв.



Тиккоунский эликсир

Эта прозрачная жидкость наносит повреждения чуждым Земле существам, действуя на них как сильная кислота (смотри стр. 91 в книге «Ктулху»). Ключевым ингредиентом является вода одной из четырёх священных рек (Ганг, Иордан и две другие реки по выбору Хранителя, которые находятся довольно далеко от персонажей игроков, но, тем не менее, значимы), но также в состав входят прочие редкие компоненты. Для достижения эффекта цель необходимо облить эликсиром.

В игре, опирающейся на элементарную концепцию Мифов, эликсир действует вдвое эффективнее против божеств с аспектами земли и их созданий. Некоторые оккультные тексты авторства католических мистиков говорят, что Тиккоунский эликсир схож по свойствам со святой водой или даже является всего лишь другим её названием. Они наверняка ошибаются. Впрочем, это решает Хранитель.

Сложность проверки самообладания: 5 (4, если потратить 1 пункт оккультизма).

Цена: 2 пункта самообладания или 4 пункта оккультизма (или теологии в некоторых играх) для получения одной порции; использование не требует траты пунктов.

Время: 3 часа на перегонку; можно получить не более одной порции в неделю.

Ужасное имя Азатота

Повторяя несколько слогов из тайного имени Азатота, маг демонстрирует всю глубину своего познания Мифов.

Игромеханически это позволяет использовать межличностные способности при общении с малыми народностями прислужников (такими как *бяхи*, *дети Йига*, *межпространственные скитальцы*, *бесформенные отродья*, *крысотвари*, *шантаки*) и малыми независимыми народностями (такими как *глубоководные*, *старцы*, *упыри*, *к'н-йанийцы*, *маскуты*, *ми-го*, *песчаный народ*, *змеелюди*, *шаны*, *звёздные вампиры*, *чо-чо*, *йитиане*). Использование этих способностей при взаимодействии с нелюдями требует траты 2 пунктов из запаса.

Чтобы произнести последний слог *ужасного имени Азатота*, необходимо сделать вторую проверку самообладания и снова потратить пункты. Это агрессивная атака, выжигающая 1 пункт из запаса самообладания (или здоровья для нечеловеческих существ) цели за каждый пункт, потраченный магом при второй проверке. Последний слог *ужасного имени Азатота* не может быть произнесён в сотрудничестве.

Произнести первые слоги имени в разговоре с иномировым существом — то же самое, что угрожать человеку оружием. Вы точно привлечёте внимание, но не жалуйтесь, что вас подстрелили.

Сложность проверки самообладания: 5 (4 со способностью языки).

Цена: 3 пункта самообладания или 6 пунктов здоровья.

Время: мгновенно; можно произнести до начала боя.

Формула Дхо-Хна

Эти чары позволяют магу узреть внутренний город меж двух магнитных полюсов Земли и увидеть другие потаённые места, планеты, бездны и измерения. *Формула Дхо-Хна* позволяет преодолеть разрыв между временем и пространством, давая магу возможность увидеть Валузию, Йх и другие земли из далёкого прошлого. Каждое использование формулы может показать лишь одно место помимо внутреннего города.

В некоторых редакциях «Некрономикона» в Формулу включается создание временных *межпространственных врат* к увиденному месту. Маг возвращается обратно ровно через один астрономический день. Эта полная формула требует также затрат в четверть (минимум 1 пункта **самообладания** или 2 пунктов **здоровья**) цены чар создания *межпространственных врат*.

Сложность проверки самообладания: 6 (5 с мифологией Ктулху).

Цена: 3 пункта **самообладания** и 1 пункт **рассудка**.

Время: 5 минут; длительность видения всегда различна как объективно, так и субъективно.

Ритуалы Мифов

Вой Пана

Это чудовищное завывание сводит с ума всех, кто его слышит (магу желательно самому заткнуть уши перед тем, как издать этот вой, если только его уже не сразило безумие). Хранитель решает, можно ли использовать микрофоны и радио для передачи звука. Маг должен подготовиться к исполнению заклинания при помощи особых дыхательных упражнений. Во время подготовки он не может предпринимать никаких других действий.

Другая версия заклинания, *флейта безумия*, сотворяется при помощи зачарованной пан-флейты из костей совы, флейты *слуги Иных богов* или другого подобного инструмента и при этом не требует подготовки.

Сложность проверки самообладания: 5 (4, если потратить 1 пункт **атлетики** на дыхательные упражнения или 1 пункт подходящего музыкального **искусства** для *флейты безумия*).

Противостояние: все разумные существа в пределах слышимости совершают проверку **самообладания** с риском потери 5 пунктов. Провалившие её теряют эти 5 пунктов и **сокрушены** до конца сцены (они не теряют рейтинга **самообладания**). Преуспевшие в проверке теряют только 2 пункта **самообладания** и могут действовать как обычно.

Цена: 4 пункта **самообладания** за 1 раунд; каждый маг также тратит 1 пункт **атлетики** в раунд за *вой Пана*, но не за *флейту безумия*.

Время: 4 раунда дыхательных упражнений, 1 раунд, чтобы издать звук; начав *вой Пана*, можно продолжать его, пока не иссякнет дыхание (пункты **атлетики**).

Воскрешение

Это заклинание («Йа'ай нг'нгах, Йог-Сотот, х'ии-л'Геб, ф'ай тхродог, уааа!») воскрешает тело и душу существа, которое было заранее превращено в ходе алхимического ритуала в сизо-серый порошок эфирных солей. Обратное заклинание («Огтрод ай'ф, Геб'л-ии'х, Йог-Сотот, «нгах'нг ай'у, жро!») обращает живого мертвеца обратно в эфирные соли.

Для выделения эфирных солей из мёртвого тела в достаточном для *воскрешения* количестве некроманту необходимы хотя бы торс, одна рука и голова. При использовании меньшего количества или же лишь части солей получается «ожившее недоразумение». Однако до тех пор пока гроб всё ещё цел и некромант способен соскрести с него все фрагменты и прах, можно набрать достаточное для заклинания количество солей. Переработка тела в эфирные соли требует 3 месяцев работы в алхимической или подобной лаборатории, проверку **самообладания** с риском потери 3 пунктов и сумму рейтингов **окультизма** и **химии**, равную 8.

Сложность проверки самообладания: 6 для воскрешения мертвеца и 4, чтобы обратить его в пыль.

Противостояние: воскрешение из эфирных солей требует состязания в **самообладании** против **сопротивления** смерти 6; обращение мертвеца в пыль требует состязания между **самообладанием** мага и половины (с округлением вниз) **самообладания** цели.

Цена: 4 пункта **самообладания** мага; 6 пунктов **самообладания** воскрешённого.

Время: 2 раунда на чтение любого заклятия; воскрешение занимает 5 минут, обращение в пыль происходит мгновенно.

Обмен разумом

Позволяет магу обменяться разумом с целью. Она может находиться на любом расстоянии, но при первом использовании заклинатель должен видеть жертву (магическое прозрение

или видения тоже подойдут). Цель совершает проверку **бдительности**, что выражается в секундном выходе из своего тела. Успех позволяет жертве обнаружить мага, если тот находится в пределах видимости. При обмене разумом цель должна сделать проверку **самообладания** с риском потери 5 пунктов.

После этого заклинатель и его цель начинают состязание в **самообладании**. Побеждая, маг бросает один кубик с модификатором -2 , прибавляя результат к общей сумме. Если цель не знакома с ритуалом, то ничего не происходит при её победе (если он ей известен, то успех прервёт ритуал). Как только общая сумма превысит **самообладание** цели, заклинатель и жертва обменяются ра-

Пробуждение и изгнание божеств

Трудно даже представить себе более рискованное предприятие, чем попытка воззвать к божествам из Мифов. Даже служители этих существ большей частью стараются просто поддерживать в своих рядах неизменную верность их жуткой воле вместо того, чтобы рисковать нарушить баланс во вселенной, призывая своих хозяев в земную реальность. Отважиться на подобный шаг могут только безумцы, пророки или отчаявшиеся смертные. Даже вид пробудившегося божества всегда вызывает проверку **самообладания** с риском потери 6 или более пунктов. Практически все божества из Мифов наделены внешностью, вызывающей дополнительные опасности и потери (которые можно увидеть в таблице на стр. 9).

Ритуал пробуждения божества часто требует противостояния естественному пространственно-временному континууму, если только в описании заклинания не перечислено исключений из этого правила. Ритуал изгнания зачастую предполагает состязание с запасом **сопротивления** божества, если только в описании не указано обратного или если бог сам не хочет покинуть земную реальность. Хотя божество не способно напасть на участников ритуала изгнания напрямую, оно вполне может вызвать к себе преданных слуг, раскрыть врата в другой мир или причинить заклинателям косвенный вред: так, Ктулху способен обрушить на лодку магов цунами, а Кхтугха — устроить лесной пожар. Если в правилах не оговорено исключений, подобные действия отнимают из запаса **сопротивления** божества всего по 1 пункту.

Как и в случае заклинаний *связи*, *пробуждение* божеств легче всего устраивать в посвящённых им храмах и капищах (-2 от запаса **сопротивления**) или в местах предыдущего появления этих созданий (-3 от запаса **сопротивления**). Хотя книги и идолы редко обладают достаточной силой или значением, чтобы изменить пространственно-временные реалии, иногда подобные артефакты и помогают сектантам пробудить божество. Если в вашей кампании боги противостоят друг другу подобно элементам из теории Дерлета, идолы, письма и прочая атрибутика вполне могут помочь заклинателю изгнать «враждебное» божество. В некоторых случаях заклинатели могут столкнуться с необходимостью пробуждения одной сущности с целью изгнания другой (в надежде, что призванное ими чудовище само покинет земную реальность или, по крайней мере, легко поддастся их ритуалу изгнания). Увы, в большинстве случаев вызванные божества стараются задержаться на Земле, если только этому не мешает положение звёзд, воля Старших богов и другие внешние силы. Чаще всего, они переделывают реальность под себя (понемногу опустошая планету).

Знание методов пробуждения и изгнания одного божества не позволяет магу повторять эти ритуалы для взаимодействия с другой сущностью. Среди самых распространённых заклятий, не рассмотренных в этой главе, встречаются ритуалы *пробуждения и изгнания Азатота*, *Дагона*, *Мордигиана*, *Мормо*, *Квачили Уттауса* и *Шаб-Ниггурат*.

зумом. После успешного ритуала вторая попытка проходит легче: маг бросает кубик с модификатором —1. Третья попытка проходит с +0, следующая с +1 и так далее. Когда модификатор превысит **самообладание** цели, маг сможет обмениваться разумом одним лишь усилием воли, даже если после этого цель каким-то образом повысит свой рейтинг **самообладания**.

После этого маг в праве навсегда поменяться местами с целью, принеся человеческую жертву Шаб-Ниггурат. Традиция (и, по решению Хранителя, сам ритуал *обмена разумами*) требует, чтобы жертвоприношение было совершено в канун Дня всех святых.

Сложность проверки самообладания: 5 (4, если потратить 1 пункт **проницательности** или же ритуал нацелен на хорошо знакомую жертву; 3, если эти оба условия выполнены).

Противостояние: смотрите выше.

Цена: пункты **самообладания** в количестве половины имеющегося у цели запаса **самообладания** (с округлением вниз).

Время: 1 раунд для совершения ритуала, каждая встречная проверка во время состязания занимает ещё один раунд; разум мага может находиться в теле жертвы до 4 минут после первого ритуала, 8 после второго, 16 после третьего и так далее.

Призыв и изгнание Итакуа

Заклинатель должен встать на высоком сугробе или заснеженной равнине под ночным небом при температуре —30 °С. Если Итакуа снизойдёт до физического появления перед магом, он примет форму ледяного вихря (сам вид которого вызывает потерю запаса **самообладания** и **рассудка**, составляющего третью часть рейтинга этих способностей). Он не может использовать другие обличья, как и явиться в земли южнее экватора.

Сложность проверки самообладания: 5 (4 при наличии **антропологии** или трате 1 пункта **естествознания**).

Спротивление: ритуал призыва Итакуа требует от заклинателя преодолеть **сопротивление** духа, противопоставив ему своё **самообладание**. Запас сопротивления достигает 8 пунктов к северу от Полярного круга и 24 в любых дру-

гих местах. Попытка изгнать Итакуа сталкивается с **сопротивлением** 105, которое понижается до 35 в местности, располагающейся южнее Полярного круга.

Цена: призыв Итакуа приводит к потере 5 пунктов **самообладания**. Изгнание Итакуа стоит магу 7 пунктов **атлетики** или 14 пунктов **бегства** из-за жгучего холода и оцепенения мышц, охватывающего мага (или магов), поскольку ритуал проводится в самом центре ледяной ауры Итакуа.

Время: один боевой раунд в случае вызова Итакуа за Полярным кругом или один час в любом другом месте. Изгнание Итакуа требует, по меньшей мере, пяти минут, на протяжении которых лёд сковывает любые объекты, включая двигатели машин, образцы материи и оборудование, в пределах 100 ярдов вокруг.

Призыв и изгнание Йог-Сотота

Заклинателю необходимо воздвигнуть менгир (высотой не менее 3 метров) или каменную башню (по меньшей мере, 10 метров в высоту) на открытом пространстве или в холмах. Небо должно быть либо безоблачным, либо, напротив, окутанное грозowymi тучами. Всякий раз при проведении ритуала маг обязан принести в жертву живого человека. Для этого заклинателю достаточно просто указать божеству на предлагаемую жертву, например, пригласив его забрать душу смертного из сонного городка, расположенного поблизости.

Сложность проверки самообладания: 5 (4 при наличии **археологии** или трате 1 пункта **архитектуры**).

Спротивление: призыв Йог-Сотота противопоставляет **самообладание** мага запасу **сопротивления** из 24 пунктов. Попытка изгнать божество повышает **сопротивление** до 100 пунктов. Если маг пользуется заколдованной башней или менгиром (в соответствии с правилами *зачарования предметов*, описанными на стр. 44), каждый пункт **самообладания**, вложенный в зачарование сооружения, добавляет 1 целевой пункт к **самообладанию** при проведении этого ритуала.

Цена: призыв Йог-Сотота стоит магу 8 пунктов **самообладания**. Изгнание забирает 10 пунк-

тов из самого крупного запаса способностей персонажа. Если в этом запаса содержится менее 10 пунктов, оставшиеся пункты маг вычитает из следующего по величине запаса. Кроме того, недостающие пункты может вложить за него другой участник ритуала.

Время: призыв занимает 10 минут. Изгнание занимает всего один боевой раунд, однако может растягиваться в восприятии мага и описываться в игре соответственно.

Пробудить / изгнать Ктхугху

Различные ритуалы по призыву Ктхугхи требуют чтения заклятий и открытого пламени. Маг трижды повторяет слова «Пх'нглуи мглв'нафх Ктхугха Фомальгаут н'гха-гхаа наф'л тхагн! Йа! Йа! Ктхугха!» — при этом раздувая огонь, размахивая факелом и бешено танцуя меж языков пламени. Ритуал можно провести в любую ясную ночь, но проще всего это делать, когда Фомальгаут восходит над горизонтом (с сентября по ноябрь в Северной Америке).

Сложность проверки самообладания: 5.

Противостояние: ритуал по призыву Ктхугхи требует состязания между **самообладанием** мага и **сопротивлением** реальности, равном 8, когда Фомальгаут находится над горизонтом, и 24 в остальных случаях. Изгнание не желающего того Ктхугхи проводится с **сопротивлением** 42.

Цена: призыв Ктхугхи стоит 5 пунктов **самообладания** и 10 пунктов **здоровья**, которые маг (маги) теряет из-за огня; изгнание Ктхугхи поджигает участников, отнимая 9 пунктов **здоровья**.

Время: призыв длится 5 минут, если Фомальгаут над горизонтом, иначе — 3 часа. Изгнание требует минимум 5 минут, за которые существо чернеет и поджигает всё в радиусе по меньшей мере 350 метров.

Пробудить / изгнать Хастура

Для этого существует множество ритуалов. Некоторые требуют девяти зачарованных менгиров, построенных клином. Другие — исполнения мрачных песнопений, схожих с погребальными. Иные же требуют всеобщего бдения на определённых горных вершинах. Условием всех известных ритуалов призыва Хастура является присутствие на небе Аль-

дебарана (в Северной Америке с октября по март). Изгонять Хастура можно в любое время.

Сложность проверки самообладания: 5(4, если потратить 1 пункт подходящей способности, такой как **искусство** для песнопений; **архитектура** или **археология** для менгиров; **атлетика** для бдения).

Противостояние: ритуалы по призыву Хастура требуют состязания между **самообладанием** мага и **сопротивлением** реальности в 8 при соблюдении вышеуказанных условий. Изгнание не желающего того Хастура проводится с **сопротивлением** 35. При призыве маги могут использовать подходящие запасы пунктов способностей, как указано выше (**искусство**, **архитектура**, **атлетика**) при соотношении 2 пункта за 1 пункт **самообладания**. При изгнании такие запасы использовать нельзя.

Цена: призыв Хастура стоит 5 пунктов **самообладания** или 10 пунктов из вышеуказанных запасов. Изгнание Хастура истощает, требуя от мага (магов) траты 7 пунктов **здоровья** или 14 пунктов **атлетики** или **бегства**; эта цена должна быть уплачена до начала ритуала изгнания.

Время: 3 часа на призыв; кажущееся не то мгновенным, не то бесконечно долгим изгнание на самом деле заканчивается с рассветом.

Проклятие камня

Для проведения этого ритуала маг должен заготовить каменную табличку, вырезанную под шум прибора и декорированную определёнными символами и клинописью. Для того, чтобы эффект ритуала возымел силу, маг должен видеть свою жертву, хотя последнее допускает использование телескопа или колдовских способов наблюдения. В момент проведения ритуала маг или жертва должны касаться таблички. Если её касаются оба, заклинатель оплачивает только половину траты **самообладания**, а любые траты при проведении ритуала производят удвоенный эффект.

Проклятие наполняет сознание жертвы зловыми образами, вызывая слепоту и дезориентацию из-за постоянных видений и галлюцинаций. Жертва утрачивает 2 пункта **самообладания** и проходит проверку этой способности с риском потери 5 пунктов, страдая от разрывающих её разум кошмаров.

Вне зависимости от результата этой проверки, жертва считается **потрясённой** (хотя она не пони-

жает сам рейтинг **самообладания**) до тех пор, пока ей не удастся успешно пройти проверку **самообладания** со сложностью 7. Даже после успешной проверки она продолжит страдать от ночных кошмаров, восстанавливая лишь половину **самообладания** в промежутках между приключениями. Возможно ли исцелиться от этого проклятия и что для этого необходимо, решает Хранитель.

Сложность проверки самообладания: 5 (4 при наличии **искусства** или трате 1 пункта **археологии**) для создания таблички; 3 для проведения ритуала.

Сопротивление: как только маг завершает ритуал и делает все необходимые траты, его **самообладание** вступает в состязание с **самообладанием** жертвы. В случае успеха состязание повторяется, и если на этот раз победит соперник, он потеряет лишь 2 пункта **самообладания** и не станет жертвой иллюзий или других вредоносных эффектов.

Цена: 8 пунктов **самообладания** за проведение ритуала; *зачарование предмета* (см. стр. 44) при создании камня требует отдельной платы.

Время: для проведения ритуала требуется всего 2 раунда, однако на сотворение и зачарование камня уходит месяц.



Ритуал САААММММ

Этот ритуал позволяет наделить естественную геометрию четырёхмерного пространства и времени дополнительной прочностью, изменив его качества так, чтобы в него не могли проникнуть создания Извне: такие как Йог-Сотот, Даолот и их прихвостни. Кто именно из богов, титанов или чудовищ считается пришельцем, а кто — представителем земного народа или «обычным» духом, — решает Хранитель. Прибегнув к этому ритуалу, заклинатель способен захлопнуть *межпространственные врата*. Как правило, ритуал заключается в начертании ограждающих знаков или поляризации лучей света и радиации для возведения мистического барьера. Если маг чертит эту границу при помощи мела, клинописи или неоновых огней, нарушение линии устраняет и сам барьер.

Полный ритуал требует начертания восьми знаков, последний из которых считается самым мощ-

ным. К сожалению, он не известен никому из людей, хотя ходят слухи, что он изображён на двух колоссальных камнях в мире Глю-Уо на орбите Бетельгейзе. Некоторые мистики полагают, что третий знак ритуала служит символом Старших богов. Четвёртый или шестой знак в разных источниках называется символом Наач-Тис. Пятый (широко известный как Пентакль измерений) обладает достаточной мощностью, чтобы остановить или перенаправить силы Даолота на другую цель. В большинстве магических фолиантов встречаются только фрагменты одного или двух знаков. Попытка собрать все семь отнимет у заклинателя годы жизни и баснословный объём ресурсов.

Хотя Хранитель может придумать внушительные или даже уникальные эффекты для каждого знака, основной целью *ритуала Сааамааа* всегда оставалось сокращение пунктов **здоровья** созданий, пришедших Извне. Каждый знак отнимает вдвое больше пунктов, чем предыдущий: так, первый забирает у духа 2 пункта, следующий 4, третий 8, четвёртый 16, пятый 32 и так далее. Если создание не располагает таким объёмом здоровья, оно и вовсе не может прорваться сквозь барьер. Пули и другие снаряды земного происхождения (как и земные обитатели) способны проникать за этот барьер без каких-либо помех. Кроме того, ритуал блокирует заклипания, на сотворение которых было затрачено меньше пунктов, чем позволяло блокировать знаки Сааамааа: например, для преодоления третьего знака этого ритуала служителю Йог-Сотота придётся вложить 9 пунктов **самообладания**. Равным образом, ритуал закрывает межпространственные врата, на создание которых ушло такое же или меньшее количество пунктов **самообладания**, чем позволяет блокировать знак ритуала: например, если *межзвёздные врата* стоят 16 пунктов самообладания, четвёртый (или более мощный) знак ритуала с лёгкостью их закроет.

Сложность проверки самообладания: 6 (5 при наличии **физики**, 4 при трате 1 пункта **физики**).

Сопротивление: создание одного знака считается вызовом самому времени и пространству. Запас **сопротивления** равен удвоенному уровню знака: так, начертание седьмого знака имеет запас в 14 пунктов. Хотя маг противостоит

ему с помощью **самообладания**, урон наносится его **здоровью**.

Цена: 2 пункта **самообладания** или 4 пункта **здоровья** за каждые 10 метров барьера (или даже часть этого расстояния), помноженные на уровень символа. Таким образом, начертание третьего символа в 20-метровом (или всего лишь 10-метровом) арочном проёме потребует вложения 12 пунктов **самообладания** или 24 пунктов **здоровья**.

Время: ритуал сохраняет силу на протяжении нескольких часов, точное число которых равно результату броска кубика. Кроме того, барьер исчезает с рассветом, если он наступает раньше указанного срока.



Связь с Ноденсом

Этот ритуал позволяет магу вступить в ментальную связь с Ноденсом, Старшим богом Великой Бездны, которому поклонялись древние бретонцы. Искатели знаний не вызывают у него раздражения, хотя он и имеет склонность стирать их личность. Тем не менее, он может даровать прозрение тем, кто борется с Великими Древними.

Ритуал должен выполняться ночью на отдалённом морском утёсе. Ноденс обычно появляется перед магом во сне или видении, когда тот остаётся один.

Сложность проверки самообладания: 5 (4 при использовании 1 пункта **окультизма** или **археологии**).

Противостояние: сопротивление Ноденса равно 30, но использование в ритуале посвящённого ему идола или артефакта снижает **сопротивление** до 20. В отличие от большинства божеств, Ноденс избегает контакта, возможно, его вре-

мя на Земле ограничено или сопряжено с некой невообразимой опасностью.

Цена: 3 пункта **самообладания**. Если связь с Ноденсом увенчалась успехом, маг больше не может получать пункты **самообладания** за счёт своего мотива или же тратить пункты из запаса любой межличностной способности до конца расследования.

Время: 1 час на совершение ритуала; Ноденс появится в течение 3 ночей.

Углы Таг Клатура

Это заклинание позволяет исказить пространство таким образом, чтобы нематериальные существа в пределах конуса (приблизительно 45° с вершиной на левой руке мага) обрели телесную форму. С большой вероятностью, этот эффект причиняет сопутствующий ущерб хрупким книгам, сосудам, окнам и другому имуществу. Если магу не удастся пройти начальную проверку **самообладания**, заклинание призывает в земную реальность (или насильно перемещает в неё) существо Извне.

Сложность проверки самообладания: 7 (6 при наличии **физики**, 5 при трате 1 пункта **физики**).

Сопротивление: каждый раунд маг противопоставляет своё **самообладание** здоровью **соперника**. Каждый раз в случае успеха он делает бросок кубика. Результат указывает на количество пунктов **здоровья**, которые обретают телесную форму.

Цена: 2 пункта **самообладания** или 4 пункта **физики**; трата необходима лишь в первом раунде.

Время: 10 минут упражнений в визуализации для подготовки; один боевой раунд для начала ритуала.



Существа

«... из всех виденных нами невообразимых монстров, этот неоспоримо являлся самым странным».
— **«Чудовище в пещере»**

Помимо богов и титанов в Мифах есть немало различных созданий. Некоторые из них происходят из других миров и порой из других измерений. Кого-то создали Великие Древние, других они подчинили, но остаются и те, кто не подвластен ужасам космоса, а то и вовсе о них не ведаёт. Вне зависимости от их разумности или происхождения на всех существ распространяются правила из «Ктулху».

Потеря здоровья существ

Если только Хранитель не является ярым поклонником какого-то существа или же не ведёт игру в строго классическом стиле, то при падении запаса **здоровья** ниже 0 монстры могут погибнуть, вернуться в родное измерение, обратиться в пыль и так далее. Некоторые существа являются исключениями, что указано в их описании, однако если повествование того потребует, то Хранитель может использовать для них и обычные правила потери **здоровья**. Ему также не стоит пренебрегать красочными описаниями, включающими в себя оторванные щупальца, растекающиеся эфемерные формы и обильное ихоротечение при падении запаса **здоровья** существа ниже 0.

Восстановление запаса способностей существ

Запас способностей существа восстанавливается в зависимости от частоты его появления в истории. Если между встречами с тварью прошло 24 и более часов, то оно может восстановить все запасы способностей за исключением **здоровья**, которое восполняется на 1d6 пунктов в день.

Если сыщики повстречают существо дважды за сутки, например, найдя его логово, оно восстанавливает все запасы способностей до половины их рейтинга. **Здоровье** опять же является исключением и не может быть восполнено вовсе.

Существа, на которых распространяются особые правила по восстановлению **здоровья**, например, обладающие регенерацией, следуют им вместо указанных.

ХАРАКТЕРИСТИКИ СУЩЕСТВ

У некоторых существ указано несколько значений запаса способностей в зависимости от окружения или способа передвижения. При переходе от одного значения к другому (например, при переходе от полёта к ходьбе) существо или теряет пункты или же, напротив, получает «дополнительные». Это может произойти только один раз за сцену.

Бьяхи (драка 6 на земле и 11 в воздухе) пытается спасти своего повелителя-некроманта от окруживших его на крыше сыщиков. Монстр тратит 3 пункта запаса, пикируя на них. У него остаётся 8, но когда существо приземляется, чтобы унести мага прочь, запас снижается до 6, его максимума на земле (если бы тварь потратила 5 и более пунктов в воздухе, то при приземлении не потеряла бы ничего). При возвращении в воздух 2 «потерянных» пункта не восстанавливаются.

Если бы сыщики поднялись на крышу на пару минут позже, когда некромант взбирался на сидящее на черепице существо, то оно начало бы бой с 6 пунктами драки. Потратив 1 пункт перед взлётом, тварь поднялась бы в воздух с 10 пунктами (5 оставшихся + 5 за нахождение в воздухе).

СЫЩИК — это для игроков

Мы предоставляем игрокам бросать кубики всегда, когда это возможно. Мы называем этот подход «игрой для игроков». Таким образом игрок совершает проверку **бдительности**, чтобы узнать, подкрался ли монстр к сыщику, и он же совершает проверку **скрытности**, когда сыщик крадётся к монстру. Это же относится к большинству прочих проверок общих способностей. Сыщики совершают проверку **воровства**, чтобы украсть что-то, и они же совершают проверку **бдительности**, когда украсть пытаются у них. Сложность стоит выбирать, исходя из способностей соответствующего персонажа Хранителя, и именно для этого существуют модификаторы **скрытности** и **бдительности**.

*Предположим, что сыщики смогли заставить существо снова сесть на крышу. Запас **драки** бьяхи сократится до 5 и больше не восстановится в этой сцене, даже если тварь снова взлетит.*

Хотя эти рейтинги у монстров зачастую бывают повыше, чем у героев, тем не менее, **защита**, урон и броня всё ещё работают по тем же правилам, что и у сыщиков.

Модификатор бдительности существа отображает его более острые (или сверхъестественные) чувства, а в некоторых случаях, его глупость или непригодность к земной реальности. Он прибавляется к сложности проверки **скрытности** и прочих способностей, связанных с восприятием существа, например, попыток сыщиков подкрасться к нему или при их перемещении по его логову. Заметьте, что твари не обладают такими способностями как **бдительность** и **слежка**. Сыщики проходят проверку, чтобы избежать встречи с существом; существам же проверки на обнаружение сыщиков не положены.

Потеря самообладания в описании означает дополнительные траты **самообладания** (т.е. прибавляющиеся к обычным), которые происходят при виде существа, сражении с ним или его нападении на сыщиков.

У существа есть **модификатор скрытности**, если его сложнее (или легче) заметить (увидев, услышав, учуяв и т.д.), нежели человека. Этот модификатор прибавляется к (или вычитается из) сложности проверки **бдительности** или других подходящих для обнаружения существа проверок. Следует помнить, что монстры и персонажи Хранителя не обладают **скрытностью**. Они не делают проверок для того, чтобы спрятаться; это сыщики пытаются найти их.

Лишь по зловонию узнаешь ты их

В описании каждого чудовища раздел «расследование» содержит улики (образ действий существа или оставляемые им следы), которые Хранитель может предоставить сыщикам. Эти улики распределены по способностям, которые, скорее всего, будут использованы для их нахождения (примеры других способностей, которые тоже подходят, хоть и в меньшей мере, указаны в скобках). Более того, Хранитель вправе изменять эти описания для своего удобства. Итак, с чего же начать?

Чуждые виды и народы

«Только в преддверии смерти я начинаю понимать, что был несправедлив к этим созданиям. В космических масштабах бытия никому не дано судить о том, чей уровень развития выше, а чей ниже, и какая из цивилизаций — их или наша — больше соответствует нормам вселенского разума».
— **«В стенах Эрикса»**

Человечество — отнюдь не венец творения. Оно лишь случайность, шутка, созданная в лабораториях народа, вымершего задолго до появления динозавров. В лучшем случае, человечество можно считать сорняком, захватившем Землю в отсутствие её истинных хозяев. Оно может быть также чашкой Петри, в которой Великие Древние создают и испытывают полезные для своих истинных

слуг способности. Древние виды, рождённые Большим взрывом, всё ещё обитают в укромных уголках планеты. Пришельцы посещают Землю, чтобы разжиться полезными ископаемыми и рабами или же чтобы исполнить волю своих хозяев-Древних. Новые виды зарождаются в океанах и на кладбищах или же просто ждут своего звёздного часа.

Все нижеописанные народы и виды, за исключением, разве что, *шогготов*, обладают приблизительно человеческим (или более высоким) интеллектом. Так уж повелось, что с точки зрения правил при проверках **самообладания**, сотворении заклинаний и т.д. все чуждые виды считаются существами Мифов вне зависимости от их земного или инопланетного происхождения. Хранитель может удивить игроков, превратив, например, *упырей* в сверхъестественных созданий наподобие *вампи-ров* или даже криптозоологическую выдумку вроде йети. Сами *йети* при этом могут оказаться народом, прислуживающим *ми-го*...

Бесформенное отродье Цаотогуа

Эти примитивные создания иссиня-чёрного цвета способны мгновенно изменять свою форму, превращаясь из напоминающих жабу комков в нечто длинное с сотней ложноножек. Они способны просачиваться сквозь щели и увеличиваться по собственному желанию. Эти твари тесно связаны с Цаотогуа и обитают либо в его храмах, либо в тёмных пещерах.

Поглощение: находясь вплотную к врагу, *бесформенное отродье* может поглотить его, победив при встречной проверке **драки** (защита цели при этом повышена на 1). Сдавливаемый поглотившим его вязким (и мерзким) созданием противник терит 1 пункт **здоровья** в первом раунде, 2 во втором и так далее. Ему остаётся только издавать приглушённые крики ужаса и сопротивляться утоплению (см. стр. 92 в книге «Ктулху»). Если отродье обладает **здоровьем** больше 8, то за каждые 4 пункта свыше оно может поглотить ещё одну цель размером с человека, но не более одной за раунд.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 12, здоровье 8+, драка 20.

Защита: 4.

Модификатор скрытности: +1 (+3 в темноте или тени).

Оружие: -1 (усик), +0 (конечность), +1 (ложноножка); может атаковать усиком на близком расстоянии; конечностью может атаковать до трёх целей за раз, но их **защита** вырастает на 1 за каждую цель помимо основной.

Броня: все физические повреждения попросту заплывают; огонь наносит обычный урон; можно нанести урон магией и некоторыми химикатами.

Потеря самообладания: +1.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Сбор улики: влажный след, ведущий от (к) телу, проходит по стене и сужается рядом с дверной щелью.

Судмедэкспертиза: плоть попросту обглодали с костей, кроме внутренностей черепа, подвздошной кости и лопаток, где наблюдаются нанесённые стайными хищниками — грызунами, или, возможно, крупными муравьями — повреждения. Сами кости сломаны; каким-то образом давление на них оказывалось со всех сторон одновременно. Пломбы, кольцо и орденовая планка с войны вдавлены в костную ткань.

Бдительность: постойте, что отбрасывает эту тень (**фотография**)?

Бьяхи

Эти межзвёздные ужасы с крыльями подобны мёртвым, насекомообразным стервятникам. Эти твари способны перемещаться по космосу, неся на себе наездника, хотя тому потребуется защита от холода и вакуума, которая обеспечивается при помощи соответствующих зелий или заклятий. *Бьяхи* не гнездятся на земле, но маги призывают их тогда, когда им нужен транспорт или другая помощь в свершении тёмных деяний. Эти твари считаются прислужниками Хастура.

В бою *бьяхи* может либо атаковать когтями, причём дважды в раунд, либо попытаться высосать кровь укусом.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности (на земле/в воздухе и космосе): атлетика 5/20, здоровье 8, драка 6/11.

Защита: 4.



Модификатор скрытности: +1 в воздухе.

Оружие: +1 (когти), +0 (укус); после успешного укуса *бьяхи* выкачивает из жертвы по 2 пункта здоровья за раунд до своего изгнания или смерти.

Броня: -2 против всего (мех, прочная шкура и отсутствие уязвимых мест).

Потеря самообладания: +1.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Полицейский жаргон: нам доложили о том, что прямо перед нападением кто-то слышал что-то, похожее на звуки флейты.

Сбор улики: отпечатки напоминают следы птицы-падальщика, но судя по их глубине, существо не обладало достаточным весом для того, чтобы представлять угрозу для человека (**естествознание**).

Судмедэкспертиза: тело выпотрошили и разодрали на части, а форма потёков крови указывает на то, что его перемещали по месту преступления во время борьбы. И хотя горло было разодрано, а само тело практически обескровлено, вокруг на удивление чисто.

Бдительность: повеяло холодом, а в нос ударил запах истлевшего можжевельника.

ВЕЛИКИЙ НАРОД ЙИТ

Принадлежащие йитианам трёхметровые тела в форме увенчанных четырьмя щупальцами (глаза, трубчатые уши, две клешни) конусов происходят с нашей планеты. *Великий народ*, будучи нематериальным видом, захватил их разум 400 миллионов лет назад во время бегства из своего гибнущего мира. Изгнав под землю летающих полипов и пережив период внутренних войн, йитиане создали фашистскую империю с центром в расположенном в Австралии Пнакотусе. Когда 65 миллионов лет назад полипы восстали, *Великий народ* оставил конусов погибать и переместился на 50 миллионов лет в будущее, где подчинил себе тела жукообразных владык Земли.

Йитиане способны посылать свой рассудок вперёд и назад во времени, меняясь местами с подходящим носителем. Таким образом, когда представитель *Великого народа* поработает тело, то вытесненный разум оказывается в предыдущем обиталище йитианина, пока тот не решит вернуться назад.

Когда приходит время вернуть жертву обратно, её воспоминания о произошедшем стирают. Однако стирание редко бывает полным: жертва может вспоминать, как она побывала в плену у *Великого народа*, в своих снах и кошмарах. Йитиане используют эту технику для захвата планет при массовых переселениях во времени и пространстве. Эти перемещения задействуют крайне сложные механизмы, в большинстве своём существующие в виде математических формул, которые возможно воплотить с использованием практически любой, даже самой примитивной техники.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 7, стрельба 7, здоровье 23, драка 13.

Защита: 4.

Оружие: +5 (клешня), +1 (заряд метателя молний); клешнёй атаковать можно только в упор; метатель молний содержит 32 заряда, любое количество которых может быть отправлено в любых направлениях в течение одного раунда.

Броня: -5 против всего (толстый панцирь).

Потеря самообладания: +0.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Электротехника: всё, что я понял об этой технике из описаний и имеющегося у нас экземпляра, так это то, что она формирует чрезвычайно мощное магнитное поле в виде небольшого куба. Но такая малютка не способна создать такое поле без внешнего источника питания. А зеркала и лампочки, по-моему, навешаны на неё просто так (**физика**).

Геология: этот «безумец» коротал время до освоения, рисуя трилобитов (**биология**, **сбор улики**).

Оккультизм: около 2-го века до н.э. в Риме существовала секта митраистов, поклонявшихся Айону, некоему пещерному демону времени с четырьмя змеящимися руками, который пробудился на закате мироздания. Он даровал знание и предсказывал таящиеся в будущем опасности весьма точно. Ходят слухи, что эта секта пережила Средневековье.



Глубоководный

Почитающие Ктулху амфибии, известные как *глубоководные*, выглядят как лишённые подбородка сгорбленные гуманоиды с жабрами и выпученными неморгающими глазами. Их конечности снабжены когтями и перепонками, а скользкая кожа имеет серовато-зелёный цвет и покрыта чешуёй вдоль позвоночника и на суставах. Практически вечная жизнь этих запертых в неизбывной тьме морских глубин существ леденит кровь своей красотой и невероятной жестокостью. Они обитают в солёных водах, а их многочисленные подводные города включают в себя И'ха-Нтлей у побережья Иннсмута в Массачусетсе, Аху-И'хлоа близ Корнуолла и Г'лл-Хуу в Северном море.

Некоторых *глубоководных* одолевает невероятная жажда вступить в связь с людьми, что и порождает гибридов людей с *глубоководными*. Гибриды зачастую поклоняются своим предкам. *Глубоководные* и их потомки не только обладают магическими способностями, но и не могут умереть от старости. Обычно гибриды населяют отдалённые деревни на побережье. Поначалу они похожи на обычных детей, которые постепенно становятся всё более уродливыми. В возрасте 35–40 лет (или пережив сильное потрясение) гибрид начинает видеть сны о море, после чего претерпевает жуткую трансформацию в *глубоководного*.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности (на земле/в воде): атлетика 8/12, здоровье 9, драка 8/12, фехтование 6/4.

Защита: 4/5.

Модификатор бдительности: +0/+1.

Модификатор скрытности: +0/+1.

Оружие: +1 (когти), +1 (трезубец).

Броня: –1 от всего (чешуйчатая кожа).

Потеря самообладания: +0.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Сбор улик: подле разбитого окна видна лужа морской воды, хотя вчера море было спокойным. Ещё можно заметить отложения соли на ковре и отпечаток перепончатой лапы.

Судмедэкспертиза: на шее четыре параллельные раны, напоминающие порезы от бритвы. Подоб-

ные ранения также видны на руке и на ноге, которая была практически вывернута из сустава.

Бдительность: сегодня довольно жарко, но этот мужчина надел перчатки и поднял воротник своего пальто.

Гнофке

Эта «тайна ледников Гренландии» обладает шестью лапами и рогом, хотя на первый взгляд существо более всего напоминает уродливого белого медведя. Оно может ходить на одной, двух и трёх парах лап. Его связывают с Итакуа, оно было то-темом одного из племён эскимосов.

Гнофке может атаковать при помощи рога или же одной или двух пар когтистых лап. За обе пары лап существо совершает одну проверку **драки**, но делает два броска кубика для определения урона. Чтобы атаковать рогом, тварь должна опираться на все шесть лап, поэтому она не может одновременно атаковать ещё и двумя парами лап.

Пурга: потратив 1 пункт **здоровья**, *гнофке* может вызвать в области радиусом 100 метров длящуюся один час пургу, в которой люди видят только находящиеся в непосредственной близости предметы (само существо видит отлично). Также оно может потратить 1 пункт **здоровья**, чтобы на час понизить температуру окружающего воздуха на 10 °С. Каждый дополнительный потраченный пункт **здоровья** увеличивает радиус буйства стихии ещё на сто метров либо снижает температуру ещё на 10 °С; несколько *гнофке* способны призвать ледяную бурю.

При температуре ниже 5 °С сыщики без соответствующей экипировки начинают страдать от холода (стр. 92 книги «Ктулху»). При температуре ниже –40 °С, вне зависимости от снаряжения, сыщики должны совершать проверки **атлетики** (сложность 4), чтобы продолжать двигаться, причём каждое следующее падение температуры на 10 °С повышает сложность на 1. Остановившиеся сыщики теряют 1 пункт **здоровья** каждые 15 минут или же каждые 5 минут при пурге.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 9, здоровье 15, драка 21.

Защита: 4 (5 в Арктике, если атакующие из других краёв).



Модификатор бдительности: +1.
Модификатор скрытности: +2 в снегу и льдах.
Оружие: +3 (рог), +1 (когти).
Броня: —5 против всего (лохматая шкура).
Потеря самообладания: +0.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Биология: на оставших этот след медвежьих лапах должны быть необычно вытянутые пальцы и длинные когти (**естествознание**).

Судмедэкспертиза: причиной смерти стала не кровопотеря и не сквозное ранение груди, а обморожение, несмотря на тёплую одежду.

Естествознание: оставленная этим существом цепочка следов выглядит странно. Как будто создание передвигалось то на двух лапах, то на четырёх (**сбор улики**).

Бдительность: этот снег летит против ветра.

Гончие Тиндала

Эти изящные хищники обитают в самом начале времён, когда ещё не было ни ДНК, ни белковых структур. Они обитают в изломах времени, остальные же существа (включая людей и прочие привычные формы жизни) живут в его изгибах. *Гончие* голодны и, заметив добычу, они преследуют её сквозь пространство и время, покрывая за день 100 миллионов лет. Они бессмертны и знают немало заклятий.

Благодаря своей связи с изломами времени, *гончие* способны выпрыгнуть из любого угла в 120° и менее. В таком случае из угла начинает валить дым, из которого появляется сначала голова, а потом и тело.

Столкнувшись с сопротивлением, *гончая* обычно сдаётся. Увы, бороться с таким существом крайне сложно. Любой, кто пытается помочь жертве, также будет атакован.

Язык: язык гончей длинный и полый. Если она атакует кого-либо языком, то он безболезненно создаёт глубокую, но не кровоточащую дыру в корпусе жертвы, перемешивая органы. Несчастный не теряет здоровья, но лишается 3 пунктов рейтинга **самообладания**. Гончие обычно сохраняют такой удар напоследок.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 6 (восстанавливает 2 пункта за раунд и полностью между сценами), здоровье 13, драка 30.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +3.

Модификатор скрытности: +1.

Оружие: +1 (лапы), язык (см. выше); лапы гончей (как и она сама) покрыты живой слизью сизого цвета, которая в случае успешной атаки попадает на жертву. Эта слизь действует как сильная кислота (+1 урона; стр. 91 книги «Ктулху») каждый раунд, пока не будет удалена. Её можно прижечь огнём.

Броня: —2 против всего (шкура), восстанавливает 2 пункта **здоровья** за раунд; устойчивость к обычному оружию и химикатам.

Потеря самообладания: +2

РАССЛЕДОВАНИЕ

Химия: сизая слизь на теле жертвы кажется живой, но она совершенно лишена кислорода и состоит из сероводорода и полисульфидов, а не белков. Она уже не жжётся, но, судя по нанесённым ею ранам, была крайней едкой.

Сбор улики: кто бы ни жил в этой комнате, он сгладил все углы при помощи гипса и избавился от мебели с ярко выраженными углами. Даже уголки картин и окон закруглены.

Судмедэкспертиза: жертва найдена лежащей на спине со следами ожогов, напоминающих кислотные, но при этом она покрыта инертной слизью сизого цвета. Голова отделена от туловища и лежит на груди жертвы, прикрывая просверленное неким инструментом отверстие. Каким-то чудом он не задел внутренние органы. Причиной смерти является коронарный тромбоз. На теле обнаружены старые следы от инъекций, указывающих на использование наркотиков, но в крови жертвы они не обнаружены.

Дитя Йог-Сотота

Эти гибриды рождаются от сношений Йог-Сотота с людьми. Все *дети* отличаются друг от друга. Некоторые представляют собой зримых и незримых чудовищ; другие похожи на людей или хотя бы



человекообразны. Все они обладают странным или омерзительным запахом, который сильно воздействует на лошадей и собак.

Они быстро растут и взрослеют, питаются сырым мясом в огромных количествах. Незримые *дети* на время кормёжки становятся видимыми. Они разыскивают знания о Мифах и магии, надеясь уничтожить барьеры, отделяющие их от Отца. Всем им известно заклинание *призыва Йог-Сотота*.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чудовищное дитя

Способности: атлетика 10, здоровье 21, драка 33.

Защита: 7 (невидимый), 3 (видимый).

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: +2 (когда невидим), —3 (когда видим или против собак).

Оружие: +3 (опрокинуть), —1 (хобот); при успешной атаке хоботом хватает жертву, одновременно **сокрушая** (—1) её и высасывая кровь (+0) каждый раунд, пока не убьёт.

Броня: неуязвим для обычного оружия; волшебное оружие наносит минимальный урон.

Потеря самообладания: +1 (невидим), +3 (видим).

Человекоподобное дитя

Способности: атлетика 8, стрельба или фехтование 7, здоровье 13, драка 17.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +2.

Модификатор скрытности: +1 (—3 против собак)

Оружие: —1 (нечеловеческая сила), любое другое орудие убийства.

Броня: нет.

Потеря самообладания: +0 (одетый или похожий на человека), +1 (голый, мёртвый, нечеловек).

РАССЛЕДОВАНИЕ

Сбор улик: след уходит вверх по утёсу. Судя по глубине отпечатков, существо весит больше, чем лось.

Судмедэкспертиза: торец и одна из ног разможены ударом тяжёлого бочкообразного предмета (если бы мы были не в Орегоне, а в Индии, я бы сказал, что это след слоновьей лапы). Чёрная вязкая жидкость на теле при высушивании

оставила белёсый клейкий осадок. Крови и синяков крайне мало. Большая круглая отметина на верхней части спины при внимательном рассмотрении оказалась состоящей из десятка мелких гноящихся отверстий.

Изнущная история: бедняжка Элспет. Понесла от кого-то в Вальпургиеву ночь, а потом у неё на Предтечу выкидыш случился. Всё ещё ходит и «кормит малыша» в Чёртовой роще, когда думает что никто не видит. Ну да эта дурь семейная, у неё мамаша, знаете ли, козодоев телячьими мозгами подкармливала.

Дхоул

Эти гигантские, напоминающие червей чудища происходят не из нашего мира, и ни один из них не задерживался на Земле на долгий срок. Это хорошо, ведь *дхоулы* опустошили немало других планет. Они недолголюбивают свет, хотя он не наносит им вреда. *Дхоулы* появляются на поверхности крайне редко и только в покорённых ими мирах. В некоторых магических трудах говорится, что именно из-за этих тварей происходят землетрясения.

Сокрушение: любой, находясь близ решившего раздавить его дхоула, должен сделать проверку **бегства** или **атлетики** со сложностью 4, при провале его раздавит всмятку. Потратив пункт **сбора улик**, уцелевшие смогут найти достаточно останков, чтобы устроить похороны.

Плевок: диаметр сгустка слюны дхоула 10 метров. Попад в автомобиль, сгусток слюны его останавливает; попав в самолёт, он его сбивает (проверка **пилотирования** со сложностью 6, чтобы не разбиться); если он попадает в лодку, то сложность дальнейших проверок **пилотирования** увеличивается на 2 до тех пор, пока его не уберут. Пострадавшие от слюны персонажи не только получают урон, но и оглушены на один раунд. Чтобы выбраться из вызкой массы, нужно подряд совершить три успешные проверки **атлетики** со сложностью 5. Находясь в слюне, невозможно дышать и необходимо совершать проверки как при утоплении (см. стр. 92 книги «Ктулху»). Также эта субстанция является довольно едкой и каждый раунд наносит урон, соответствующий слабой кислоте (—1).

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности (на земле/под землёй): атлетика 18/10, здоровье 178, драка 24.

Защита: 2 (громадный).

Модификатор бдительности: +0/+2.

Оружие: +12 (укус), +1 (слюна); после успешного укуса *дхоул* проглатывает жертву; дальность плевка *дхоула* составляет пять километров (+2 к защите цели за пределами поражения).

Броня: -12 против всего (экзоскелет).

Потеря самообладания: +2 (минимальная потеря самообладания 1, если встречен на Земле).

РАССЛЕДОВАНИЕ

Сбор улики: если проследить траекторию движения по тянущейся по лесу просеке длиной в два с половиной километра, то становится ясно, что этот сгусток слизи летел практически по прямой перед тем, как врезаться в машину. Краска обуглилась, так что он был либо едким, либо очень горячим.

Судмедэкспертиза: возможно, на него упал пароход.

Геология: здесь очень много разломов, но прошлой ночью землетрясения не наблюдалось.

ЗВЁЗДНЫЙ ВАМПИР

Эти чудовищные парящие над землёй создания обычно невидимы, а на их присутствие указывает лишь зловещее хихикание. Во время кормёжки грузное тело *звёздного вампира* с его извивающимися хоботками и вздутым животом становится видимым из-за поглощённой и пролитой крови. Сильные чародеи и другие существа с чрезмерной гордыней и достаточными знаниями призывают *звёздных вампиров* из глубин космоса, чтобы расправиться со своими врагами, например, этими надоедливыми сыщиками.

Звёздный вампир может присосаться к одной цели или же будет наносить две атаки когтями за раунд. Если он не кормится в данный момент, то должен совершить проверку *атлетики* со сложностью 3, чтобы не кинуться к большому количеству пролитой крови.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 9, здоровье 11, драка 26.

Защита: 6 (невидим, но хихикает); 3 (во время кормления и ещё 3 раунда после).

Модификатор бдительности: +1.

Оружие: +2 (когти), -1 (укус); пункты **здоровья**, потерянные жертвой от укуса, переходят в запас **здоровья** или **атлетики** звёздного вампира.

Броня: -3 против всего (кожный покров); пули наносят половину урона.

Потеря самообладания: +1.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Полицейский жаргон: особняк находился под охраной. На территории никого не видели, собаки молчали. Примерно в 2 часа ночи, что соответствует времени смерти, одна из служанок услышала, как он смеётся у себя в кабинете.

Сбор улики: кто-то сломал защёлку на этом окне; оно теперь не закрывается.

Судмедэкспертиза: тело было найдено практически сложенным пополам, оно обескровлено настолько, что суставные сумки ссохлись. Потёки крови отсутствуют, несмотря на глубокие равные раны на подмышках, горле и спине. Кожа и мышечные ткани белые. Цианоз не наступил, так как обескровлены даже капилляры. Кости полые, костный мозг в них отсутствует. Позвоночник, плечевые и бедренные кости сломаны.

ЗМЕЕЛЮДИ

Змеелюди напоминают змей с парой рук и ног. Они видят в темноте и чувствуют тепло, как гремучие змеи. У них есть хвосты. В далёком прошлом *змеелюди* носили мантии. Их цивилизация расцвела на континенте Валузия (находившемся в районе современного Средиземного моря) ещё до появления динозавров. *Змеелюди* воздвигали города из чёрного базальта и воевали друг с другом во времена Пермского периода или даже раньше.

Змеелюди были великими магами и учёными и посвятили немало времени призывам ужасающих демонов и созданию жутких ядов. Хотя доисторические люди и уничтожили Турию, тайное королевство *змеелюдей*, цивилизация этих созданий погибла задолго до этого. Немногочисленные чародеи всё ещё живы, как одичавшие племена и человеческие гибриды. Изредка среди них можно встретить доисторического *змеелюдца*, которому всё ещё благоволит Йиг. Обычным заклинанием для выживших *змеелюдей* является иллюзия, преобразующая мага в человека, позволяя им на-

ходить среди людей. Для этого необходимо целиком съесть человеческое тело.

Когтистые лапы *змеелюдей* способны держать и применять любое из человеческих орудий. Используйте те же характеристики, что и для людей. В рукопашном бою одновременно с большинством атак может быть нанесена атака укусом.

Яд: укус змеечеловека ядовит; через 15 минут после него жертва должна совершить проверку **здоровья** со сложностью 4. В случае провала она немедленно теряет пункты **здоровья** в количестве, равном рейтингу **атлетики змеечеловека**, а также по 1 пункту **здоровья** в час из-за конвульсий и острой дыхательной недостаточности, пока не будет исцелена. Успешно пройдя проверку, жертва теряет пункты **здоровья** в количестве ополовиненного рейтинга **атлетики** укусившего её змеечеловека, а также получает **ранение** (если, конечно, её здоровье не падает ниже -5).

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 8, здоровье 6, драка 11, фехтование 7.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: +1.

Оружие: +0 (укус), +1 (шамшир); яд (см. выше).

Броня: -1 против всего (чешуя).

Потеря самообладания: +0.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Биология: ни одна известная ядовитая змея не обладает такими размерами, чтобы сделать эти два отверстия за один укус.

Судмедэкспертиза: два больших, но почти не кровоточивших отверстия на шее. Кровь оставалась вязкой в течение долгого времени после смерти. Кожа вокруг отверстий высохшая и омертвевшая источает маслянистую жидкость зелёного цвета (пара капель попала на руку ассистента, после чего он чувствовал зуд в течение нескольких минут). Конечности посинели, а лицо налилось кровью. Язык почернел и набух, вывалившись из рта, а глаза побагровели. Причиной смерти стал паралич грудных мускулов.

Бдительность: эта квартира пахнет как вольер со змеями.

КРЫСОТВАРЬ

Крысотвари похожи на обычных крыс, и на большом расстоянии их можно спутать. На деле их головы и лапы представляют собой гротескную карикатуру на человеческие лица и руки. У них очень острые и прочные зубы. Эти создания рождены из тёмного волшебства, позволившего погибшим мистикам вернуться на службу к своим потусторонним хозяевам. Многие *крысотвари* сведущи в магии, выучив её при жизни или же общаясь с колдунами и ведьмами на протяжении столетий. Хотя эти существа и не умирают от старости, они встречаются довольно редко. Нападая, *крысотвари* карабкаются по ногам и одежде противника или прыгают на него с потолка.

Хранитель может использовать характеристики *крысотвари* не только для существ вроде Брауна Дженкина из «Грёз в ведьмином доме», но и для деградировавших карликов-каннибалов вроде семьи Мартенсов из «Затаившегося страха», рептилоидов из рассказа Роберта Говарда «Черви Земли» и прочих миниатюрных чудищ, населяющих чердаки и подвалы. Если эти существа нападают стаями (как Мартенсы), используйте тактику *стаи крыс* со стр. 98.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 9, здоровье 3, драка 7.

Защита: 6 (мелкие и очень ловкие).

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: +2.

Оружие: -2 (укус); укушенный должен совершить проверку **здоровья** со сложностью 4, при провале он заражается ужасной болезнью. Если Хранитель не придумал какую-то особо кошмарную заразу, то симптомы болезни проявляются через 1d6 часов, и жертва считается **раненой**. После этого больной теряет по 1 пункту **здоровья** в час и нуждается в госпитализации и врачебном вмешательстве по достижении -6 .

Броня: нет.

Потеря самообладания: +0; +1, если крысотварь при жизни была знакома с героем.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Архитектура: размеры здания и чердака не сходятся. Такое ощущение, что чердак больше самого дома, но это невозможно. По всей видимости, за одной из стен есть что-то вроде потайной комнаты.

Биология: скелет явно принадлежит крупному грызуну. Однако кости лап напоминают человеческие, а их суставы настолько изношены, что свидетельствуют об артрите. Череп удивительно ровный спереди, мозг крупный.

Сбор улики: за исключением размера, кровавые следы крысиных лап похожи на отпечатки человеческих ладоней.

Судмедэкспертиза: тело жертвы разорвано изнутри, скорее всего, крупным грызуном. Пострадала брюшная полость, печень, сердце и основание шеи. Неясным остаётся, каким образом грызун попал внутрь тела.

Ксотийцы

Одним из представителей этого схожего с ящерами и моллюсками вида, пришедшего в незапамятные времена с двойной зелёной звезды Ксот в созвездии Тельца, является сам Ктулху. Хотя он поистине самый могущественный и огромный из них, прочие не уступают ему в размерах, и их вес обычно более 100 тонн. Многим мистикам и членам культов они известны под именем, данным им в «Некрономиконе», — «звёздные отродья Ктулху». Не все жители Р'льеха исчезли вместе с ним. Некоторые всё ещё обитают в глубоких расселинах на дне океана, повелевая шогготами и глубоководными. По слухам, пятеро «Стражей» — великих ксотийских чародеев — дремлют в подземных озёрах под горами Баян-Хар-Шан в Китае, Безымянным городом в пустынях Аравии, Гренландским ледником, Новой Англией и бассейном Амазонки. Родственные создания живут на звёздах и напоминают тех, что обитают в озере Хали и на Альдебаране.

Ксотиец атакует щупальцами или когтями. Он может использовать три щупальца за раунд, атакуя одну или несколько целей, или же наносить один удар когтями.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности (земля и море/воздух): атлетика 20/10, здоровье 40, драка 27.

Защита: 2 (громадный).

Модификатор скрытности: −2 (кроме пучин океана).

Оружие: +5 (щупальце), +14 (когти).

Броня: −6 против всего (шкура и слизь); восстанавливает 3 пункта здоровья за раунд.

Потеря самообладания: +3.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Биология: зелёная слизь явно происходит со дна океана, в ней также присутствуют спрессованные под огромным давлением мёртвые водоросли.

Сбор улики: в луже зелёной слизи на месте преступления плавают кровавые ошметки. Других частей тела нет.

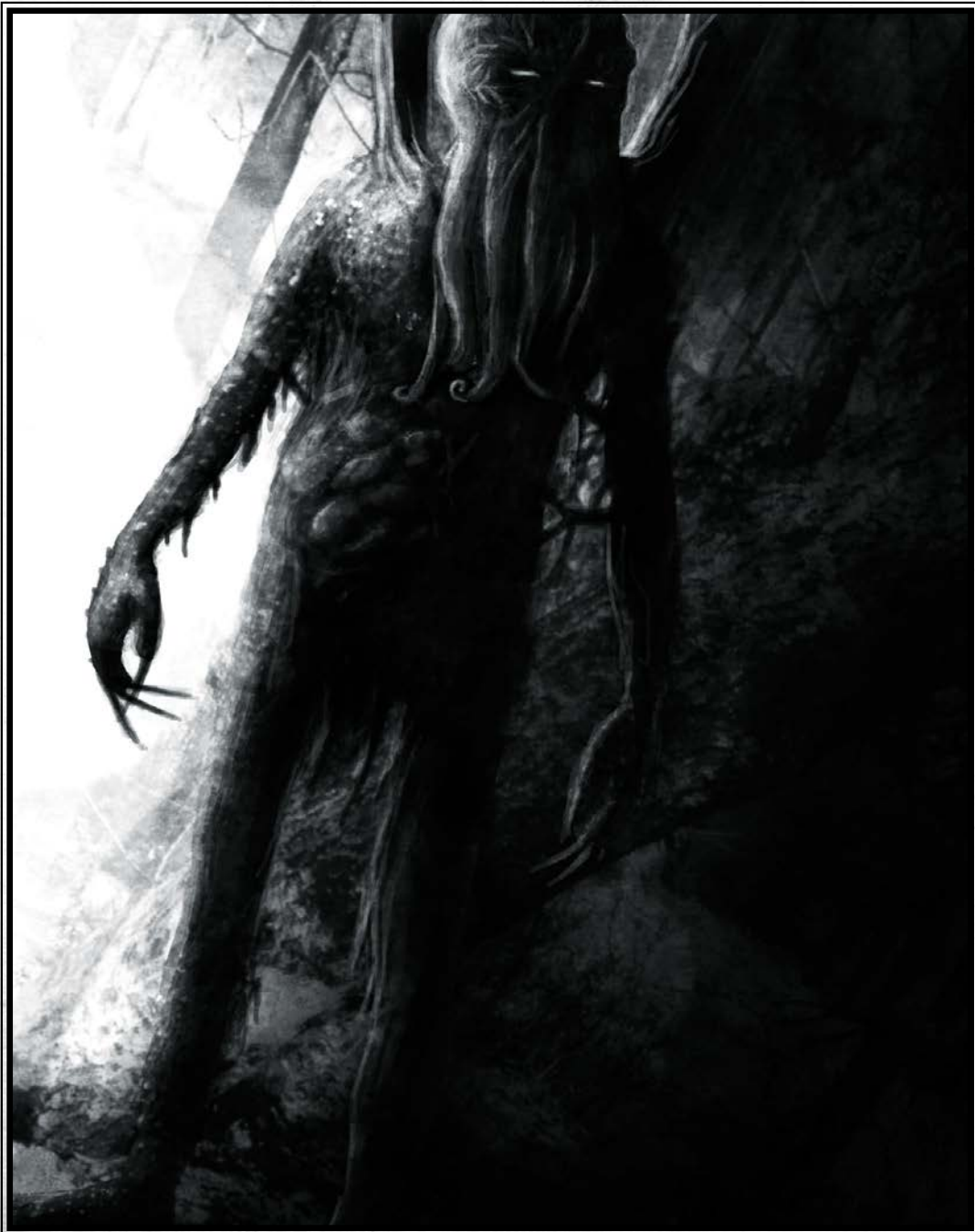
Бдительность: из-под поверхности земли слышен грохот воды, как если бы волны разбивались о гигантскую скалу.

К'н-янийцы

К'н-ян — это огромная залитая синим цветом подземная империя под Оклахомой, где обитают разнообразные причудливые твари. Населяющий её народ *к'н-янийцев* напоминает длиннолицых людей с кожей цвета бронзы и орлиными носами как у мексиканских индейцев. Они бежали с поверхности во время великого катаклизма, которым могло быть затопление Атлантиды, вторжение *ми-го* или (судя по их собственным мифам) падение Р'льеха. Они поклоняются Тулу и Йигу; некогда этот народ почитал Цаотгугуа, но нечто в чёрном Н'кае заставило их отречься от этой веры и уничтожить все его храмы.

Иногда они торгуют со *змеелюдми* залитого красным сиянием Йота и выучились у них волшебству, познав тайны бессмертия и воскрешения мёртвых. Они ездят на генетически изменённых гуманоидах, похожих на вурдалаков, которых кормят плотью порабождённых разумных рептилий. К счастью, народ *к'н-янийцев* вымирает, а их вера запрещает подниматься на поверхность.

Телепатия: народ К'н-яна общается между собой и с чужаками при помощи телепатии. Для чужака такой контакт будет требовать проверки **самообладания** с риском потери 1 пункта



при его установлении и затем каждые 12 часов, пока он продолжается. Некоторые одарённые *к'н-янийцы* способны создавать телепатические иллюзии, противостоять которым можно, пройдя проверку **бдительности** со сложностью 5. Однако, рассеяв иллюзию, необходимо пройти проверку **самообладания** с риском потери 3 пунктов. Или даже большего количества, в зависимости от того, что иллюзия скрывала...

Дематериализация: *к'н-янийцы* существуют одновременно материально и астрально и способны перемещаться между этими измерениями по собственному желанию. Это позволяет им, например, проходить через стены или же избегать вражеских ударов. *К'н-яниец* также может касанием дематериализовать человека или предмет, перенеся его в астрал и заплатив 1 пункт из своего запаса **здоровья** за каждые 30 килограммов массы перемещённого предмета. Сопротивляющаяся этому жертва должна одержать верх во встречной проверке **самообладания** против **атлетики к'н-янийца**.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 8, здоровье 7, лучевое оружие 3, драка 8, фехтование 4.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +1.

Оружие: —1 (варварские боевые искусства), +0 (короткий меч), +0 (распыляющий луч); нанесённый распыляющим лучом урон не лечивается.

Броня: —1 против всего (высокотехнологичные «шаманские одеяния»).

Потеря самообладания: вид *к'н-янийцев* не лишает самообладания. Зрелище того, как они дематериализуются, требует проверки **самообладания** с риском потери 2 пунктов с +0.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Антропология: ацтеки, хопи и прочие населяющие этот регион народы верили, что во время последнего конца света их предки отправились в глубокую пещеру, где и начали отстраивать новый мир. Согласно легендам хопи, под нашим миром находится Красный Город.

Химия: этот странный металл из индейского захоронения плотнее свинца, но обладает слишком сильным магнитным зарядом.

Изустная история: да этот курган точно проклят. Там этих краснорожих призраков тучи. Это всё вуду. Люди как прослышат про сокровища и начнут там копать, так и пропадают. Но кто про сокровища им сказал — неясно, будто сами призраки это нашёптывают.

ЛЕМУРИЙЦЫ

Согласно Блаватской, континент Лемурия (ныне покоящийся на дне Индийского океана) был родиной «Третьего коренного народа» человечества, народа «яйцерожденных» трёхглазых гигантов-гермафродитов. Лемурию также населяли некоторые другие народы, включая осьминогов с человеческой головой и змеелюдей. *Лемурийцы* напоминают четырёхруких обезьян ростом от четырёх до шести метров, покрытых грязно-жёлтым мехом. У некоторых не три (размещённых по окружности головы для обзора в 360 градусов) глаза, но лишь один в центре лица. Колдуны и теософы повсюду разыскивают древние руины Лемурии, от Мадагаскара до горы Шаста, в надежде найти образцы работающей посредством звуковых и психических волн сложной кристаллической техники.

Лемурийцы с тремя глазами могут атаковать трижды за раунд, поражая до трёх разных целей.

Психическая перегрузка: созданные неведомым творцом *лемурийцы* являются сосудами для психической энергии и потому идеально подходят на роль посланцев, прислужников и носителей астральных или бестелесных сущностей. Между собой они общаются посредством телепатии. В случае угрозы *лемуриец* создаёт захлестывающую сознание окружающих волну мыслеобразов. Поток видений, картин, приказов и воспоминаний из доисторических эпох перегружает мозг жертвы, требуя пройти проверку **самообладания** с риском потери 5 пунктов. Тем не менее, рейтинг **мифологии Ктулху** впервые пережившей психическую перегрузку жертвы вырастает на 1.

Ультрафиолетовое зрение: третий (или единственный) глаз *лемурийца* на самом деле является укрупнённым эпифизом и позволяет

видеть в ультрафиолете. *Лемурийцы* великолепно видят в темноте, и ещё их не могут застать врасплох невидимые и астральные сущности.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 8, здоровье 10, драка 10.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +2 (только у трёх-глазых).

Оружие: +0 (огромные руки).

Броня: -2 (плотная похожая на глину кожа).

Потеря самообладания: +1.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Судмедэкспертиза: она умерла от эмболии сосудов головного мозга. Странно, эпифиз не должен так опухать (**медицина**).

Геология: вещество под ногтями умершей очень похоже на богатую углеродами глину с морского дна, но мы не можем опознать увязшие в ней волосы, хотя они напоминают шерсть долгопята или лемура (**биология**).

Оккультизм: слухи о замеченном *лемурийце* быстро разносятся по кружкам теософов. **Оккультизм** также может помочь найти вероятное местоположение лемурийских руин.

Бдительность: звон, как от хрустального шара или от скользящего по краю стакана пальца, разносится по руинам из песчаника.

Летающий полип

Эти странные внеземные существа вторглись на нашу планету примерно 750 миллионов лет назад. Их города из высоких базальтовых башен без окон возвышались ещё над тремя планетами солнечной системы. *Великий народ Йит* прибыл примерно 300 миллионов лет назад и овладел видами, которыми питались *полипы*. В ходе войны *Великий народ* изгнал *полипов* под землю. Те обрели свободу 65 миллионов лет назад, и йитианам пришлось уйти в будущее. *Полипы* всё ещё обитают в своих подземных берлогах, по всей видимости, обжившись там. Им не нужен свет, и они уничтожают тех немногих, кто их обнаруживает. Входы в подземные укрытия, представляющие из себя огромные, заваленные камнями колодцы, располагаются в глубинах древних руин.



Невидимость: хотя его тело находится в постоянном вращении вокруг видимого спектра, и потому периодически исчезает из вида, *летающий полип* может стать совершенно невидимым, потратив 1 пункт **здоровья**. Он продолжает издавать своё истощное завывание, поэтому не исчезает бесследно, а просто повышает **защиту** до 6.

Порыв ветра: используя способность **управления ветром** (переименованная для полипов **стрельба**), *летающий полип* может исторгнуть резкий порыв ветра, который обдерёт с жертвы плоть и откинет ту прочь. Модификаторы урона зависят от расстояния и предмета, в который врежется цель: близко или в упор (+4), рядом (+2), далеко (+0).

Вихрь: *полип* может создать вихрь, который будет удерживать жертву на месте в пределах 1000 метров, даже если она находится где-то за углом, выше или ниже этажом. Это требует состязания между **управлением ветром** *полипа*

и **атлетикой** (или **бегством**) цели, а сам *полип*, удерживая противника на месте, может перемещаться на полной скорости. **Защита** целей повышается на 1 за каждую дополнительную жертву эффекта.

Ураган: колония из 9 и более *летающих полипов* может вызвать ураган, который подойдёт для создания атмосферы ужаса, а также для того, чтобы уронить самолёт или полностью засыпать руины песком.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности (на земле/ в воздухе): атлетика 8/12, здоровье 20, драка 28, управление ветром 23.

Защита: 4 (крупный, но частично невидимый).

Модификатор бдительности: +2.

Модификатор скрытности: невидимость (см. выше).

Оружие: +1 (толчок); частично нематериальный и игнорирует любую броню.

Броня: —3 против всего (прочная оболочка); всё физическое оружие наносит урон как если бы его модификатор был —1; зачарованное оружие, электричество и огонь наносят обычный урон.

Потеря самообладания: +2.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Судмедэкспертиза: кожный покров рядом с ранами покрыт глубокими неравномерными отметинами со следами истерики неясного происхождения. Причиной смерти стало удушение или, возможно, контузия. Поверхность тела красноватая, а в коже и волосах находятся чужеродные объекты, некоторые из которых проникли довольно глубоко. Мышечные ткани выглядят высушенными, даже вялыми. Бараньи перепонки лопнули.

Естествознание: этот ветер исходит из-под земли, да и неделя была безветренной (**бдительность**).

Ллойгор

Ллойгоры представляют собой незримые для человеческого глаза завихрения энергии из другого мира. В редких случаях они материализуют для себя тела чудовищных, внеземных рептилий, и это могло послужить причиной возникновения легенд о драконах и морских змеях. Разум *ллойгоров* един. Они неспособны забывать, и их не отвлекает вооб-

ражение или подсознание. Характерный для них абсолютный пессимизм окрашивает их действия и помыслы в непонятную для человека печаль. Телепатический контакт с *ллойгорами* приводит человека к суицидальной депрессии.

Ллойгоры прибыли на землю из галактики Андромеды, после чего правили находившимся в Тихом океане континентом Му, будучи служителями или наместниками Гатаноа. Они поработали людей, используя жестокие и чуждые методы вроде ампутации конечностей или приживления напоминающих щупальца опухолей. Со временем их постиг упадок, и *ллойгоры* отступили в морские пучины и земные недра, где они бережно хранят остатки своих сил. Некоторые человеческие семьи, сознательно или нет, несут в себе кровь древнего Му и продолжают служить *ллойгорам*. В таких семьях нередки самоубийства, инцест и безумие. Уцелевшие *ллойгоры* были замечены в Уэльсе, Род-Айленде, Цейлоне, Ливане и Ираке.

Жатва: *ллойгоры* нуждаются в людях: эти нематериальные создания питаются энергией мыслящих существ. *Ллойгор* может потратить 1 пункт **здоровья**, чтобы отнять силы у одного спящего человека, либо 5 пунктов **здоровья**, чтобы отнять силы сразу у нескольких, на расстоянии до нескольких километров. Каждая жертва теряет 1d6 пунктов запаса одной или нескольких способностей по выбору *ллойгора*. Собравший жатву с нескольких спящих *ллойгор* может полностью восстановить запас пунктов одной из своих способностей, включая **здоровье**. Если жатва была собрана с одного человека, то *ллойгор* восстанавливает пункты как обычно. Проснувшись, жертва будет жаловаться на кошмары и головные боли.

Сонная болезнь: *ллойгор* может избрать своей целью одного человека, стараясь переманить его на свою сторону (снизив **самообладание** жертвы до —12) или ликвидировать угрозу. Потратив 3 пункта **здоровья**, он ослабит тело жертвы, понизив её запас **здоровья** до —1 и погрузит в кому, отняв 1d6 пунктов **самообладания**. После каждого дня, проведённого без сознания и под контролем *ллойгора*, цель может попытаться прийти в сознание (стр. 85 книги «Ктулху»). Если проверка успешна, то жерт-

ва немедленно восстановит 1 пункт **самообладания** (или вернётся к 1 пункту, если значение было отрицательным) и может быть исцелена от ранений. По решению Хранителя, жертва может вспомнить пережитые в коме кошмары, способные указать на местонахождение ллойгора. Провал означает, что цель остаётся без сознания ещё на день, теряя по 1 пункту **самообладания** в сутки. По достижении —11 пунктов **здоровья** жертва стабильна: она не способна прийти в сознание, но и не теряет больше **здоровья**. Достигнув —12 пунктов **самообладания**, цель пробуждается слугой *ллойгора*.

Телекинез: *ллойгоры* умеют воздействовать на окружающий мир при помощи телекинеза, но лишь в непосредственной близости. Это может быть грубое (сбросить человека в ущелье, сломать двигатель самолёта), тонкое (сдвинуть стрелку компаса или скальпель) или сложное (взломать сейф) воздействие. На поверхности создание усилия в 3 килограмма потребует траты 10 пунктов **здоровья**, в то время как на расположенном в низине открытом пространстве (вроде дна реки или каньона) потребуется трата в 6 пунктов, а в пещере или тоннеле — всего 3. Каждая трата 3 пунктов удваивает массу, которую способен сдвинуть с места монстр. Один *ллойгор* может потратить 3 пункта **здоровья** для перемещения по подвалу винной бутылки или перочинного ножа. Потратив 6 пунктов, он передвинет до 6 кг; потратив 9 пунктов, он способен сдвинуть с места 12 кг, а потратив 12, он смог бы передвинуть 24 кг и так далее. Несколько *ллойгоров* могут объединить свои силы для достижения ужасающего эффекта.

Ураганный удар: самым страшным оружием *ллойгоров* является своеобразная имплозия. Ураганный удар разрывает материю в клочья, оставляя лишь выжженную воронку, трещины и прогалины которой наполнены сине-зелёной жидкостью. Диаметр взрыва составляет 1 метр за каждый пункт **здоровья**, потраченный *ллойгором*. Каждый участвующий *ллойгор* усиливает эффект: двое могут уничтожить область с диаметром 2 метра за пункт **здоровья**, трое покрывают 3 метра за пункт и так далее. Внимательный сыщик (пройдя проверку бди-

тельности со сложностью 5; или сложностью 4, если у него есть рейтинг **мифологии Ктулху**) может заметить готовящийся **ураганный удар** (см. ниже).

Облик дракона: чтобы окутать себя густым дымом и принять облик ящера, ллойгор должен потратить пункты **здоровья** в количестве, равном запасу **драки** материальной формы. Цена уменьшается вполовину, если *ллойгор* тратит на создание тела всю ночь. Приняв форму дракона, чудовище может оставаться в ней неограниченно долгое время или развеять её мгновенно по своему желанию. Если **здоровье ллойгора** в теле ящера падает до 0, он умирает навсегда. Несколько тварей могут потратить пункты **здоровья** на создание тела для одного из них. В форме ящера *ллойгор* обладает всеми силами своей нематериальной формы за исключением невидимости и прохождения сквозь стены.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: (нематериальный/материальный): атлетика 3/7, здоровье 39/22, драка 0/17.

Защита: 7 (невидимый) /3 (крупный).

Модификатор бдительности: +1 (+2 против электрического поля или музыки).

Модификатор скрытности: +2.

Оружие: +5 (когти), +1 (укус); только в материальной форме.

Броня: —5 против всего (шкура ящера); в нематериальной форме неуязвим к материальному оружию.

Потеря самообладания: +0 за рептилию; +1 за невидимого полтергейста; +3 за общение или мысленный контакт.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Геология: я не знаю, отчего треснули эти камни: это не был жар, холод, удар или химикаты. Впрочем, они распались на своего рода кристаллы, даже вулканические породы. Этот образец выглядит так, будто его разорвало изнутри. Вода чистая: в ней меньше бактерий и водорослей, чем в обычной речной воде. Она только выглядит странной при этом освещении.

Если это и указывает на примесь, то её слишком мало для обнаружения.

Книжные изыскания: это не наследственность. Те, кто присоединяются к семейству, гибнут от рака и кончают с собой едва ли не чаще, чем чистокровные де Войве. Жаль, что нет записей об их слухах.

Медицина: возможно, это авитаминоз или что-то гадкое из этого сине-зелёного озера, но они явно не просто устали, а больны. Замедленные рефлексы, помутнение рассудка и головные боли явно не надуманные. Полагаю, это отравление содержащимися в воде тяжёлыми металлами.

Бдительность: воздух словно складывается в узоры, напоминающие муаровую ткань. Слышен стук, похожий на фальшиво исполняемый похоронный марш, как если бы шумело в голове. Может, это из-под земли?

Ловчий из кошмаров

Ловчий из кошмаров напоминает огромного (10 метров) чёрного змеящегося червя с одним или двумя похожими на паруса перепончатыми крыльями. Его извивающееся, дрожащее тело больно созерцать из-за постоянных превращений.

Дневной свет изгоняет их, а достаточно сильная вспышка света (молния или, возможно, ядерный взрыв) может спалить дотла. *Ловчие из кошмаров* быстры; они служат посланниками некоторых божеств, в частности Няярлатхотепа, и кровожадных волшебников. Иногда хозяева учат их заклинаниям.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: (на земле/в воздухе): атлетика 7/11, здоровье 14, драка 22.

Защита: 3 (крупный).

Модификатор бдительности: +2.

Модификатор скрытности: +2 (летает).

Оружие: +1 (укус), —1 (захват хвостом); после успешного захвата хвостом *ловчий* может унести жертву в небо, но при этом его единственной атакой остаётся укус.

Броня: —5 против всего (чешуя); всё огнестрельное оружие наносит урон, как если бы его модификатор был —1.

Потеря самообладания: +1

РАССЛЕДОВАНИЕ

Сбор улики: кто-то разбил фонарь, освещавший этот двор. Пули что-то задели, но при этом их сплющило.

Судмедэкспертиза: тело жертвы разорвано на части. Наблюдаются следы повреждения тупым предметом и странгуляционные борозды на конечностях (указывающие на то, что жертву подвесили на толстом витом кабеле и, вероятно, ударили об стену), а раны были нанесены минимум пятью лезвиями, по большей части, широкими. Сердце, левая ступня и, по меньшей мере, восемь сантиметров трахеи не были найдены.

МАСКУТ

Согласно легендам бедуинов, *маскуты* представляют собой окаменевшие тела пришельцев, бродящие по городу столпов Ирему. На самом деле, речь идёт о четвероногих рептилиях, обитающих в недрах Безымянного города в Аравии. Они могут быть родственниками (или искусственным подвидом) *змеелюдей*, хотя их цивилизация просуществовала дольше и была более замкнутой, поскольку ушла под землю во времена возведения человеческого Ирема. Внешне *маскуты* похожи на ящеров с большими лбами, дьявольскими рогами и челюстью как у аллигатора. Своё оружие они носят на спине.

В катакомбах Безымянного города покоятся тысячи или даже десятки тысяч мумифицированных *маскутов*. Возможно, некоторые из деградировавших потомков этого вида всё ещё обитают в озарённом призрачным светом подземелье или скитаются по пустыне Руб-эль-Хали, став наполовину призраками вроде *к'н-янийцев*. *Маскутов* часто сопровождает холодный ветер, стелющийся по земле на уровне щиколоток.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

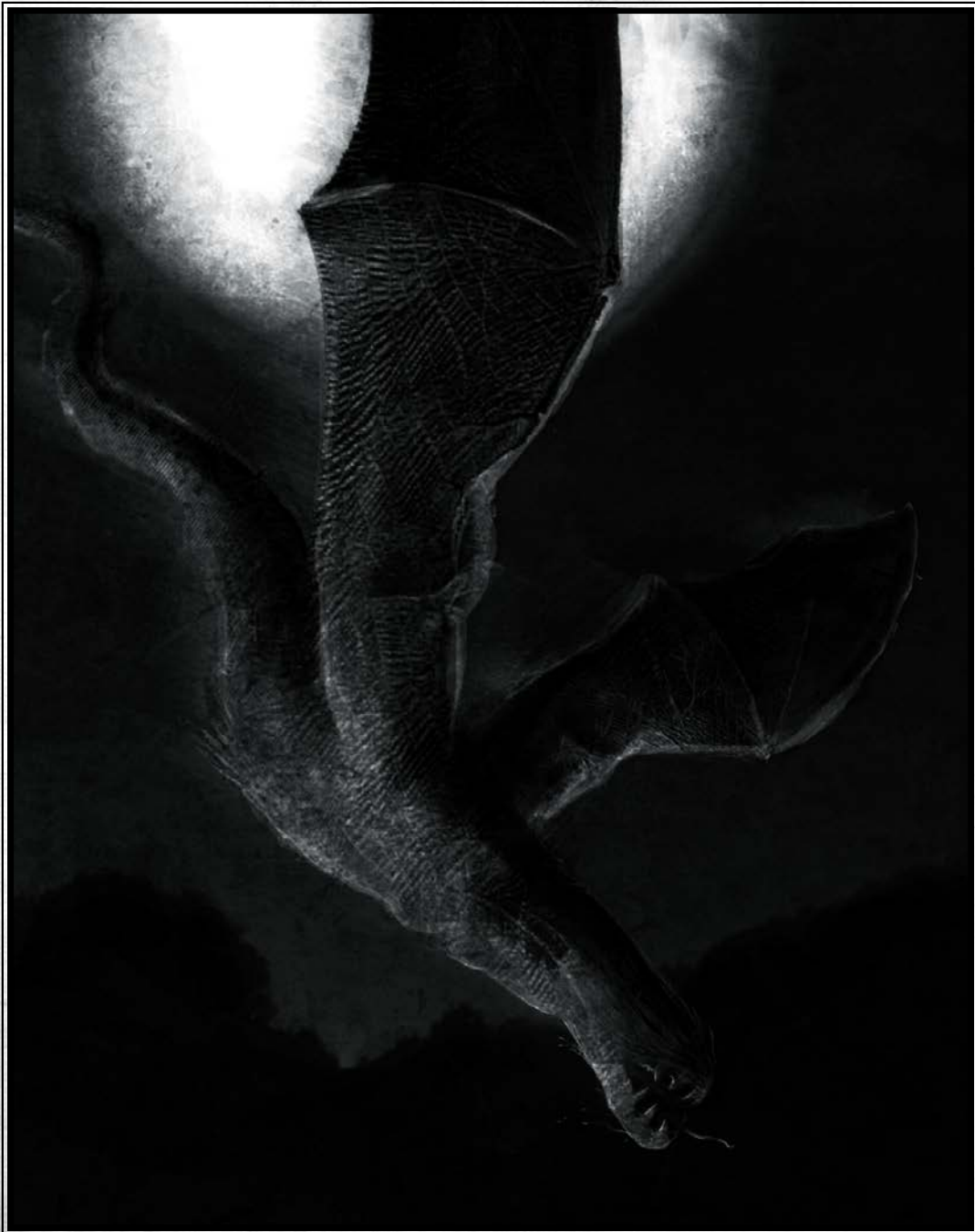
Способности: атлетика 6, здоровье 7, драка 16, фехтование 10.

Защита: 4.

Оружие: —1 (укус), +0 (дубина).

Броня: —2 против всего (шкура).

Потеря самообладания: +0.



РАССЛЕДОВАНИЕ

Судмедэкспертиза: сначала ему сломали ноги, нанеся три или четыре удара тупым орудием. После того, как он упал, удары посыпались сверху.

Оккультизм: согласно арабской легенде, построившие Ирем адиты жили ещё до Адама (**теология**).

Бдительность: твой верблюд внезапно вскочил.

МЕЖПРОСТРАНСТВЕННЫЙ СКИТАЛЕЦ

Межпространственные скитальцы, напоминающие огромных насекомоподобных обезьян, обитают в брешах между измерениями. Низкий интеллект делает их идеальными слугами разнообразных волшебников. Иногда хозяева обучают их заклиниванию-другому.

Межпространственный скиталец может ударить обеими лапами, атакуя одну цель дважды в раунд.

Межпространственные странствия: в любой момент это существо может отправиться в странствие между измерениями. Это занимает один раунд, в течение которого оно начинает мерцать и исчезает, и стоит ему 1 пункт из запаса **атлетики** или же 2, если оно переносит с собой человека или другой предмет. Пока *скиталец* мерцает, он может быть атакован, но сам сражаться не способен. Чтобы захватить с собой не желающего того попутчика, монстр должен победить в двух состязаниях **драки**: победив в первом, он схватит цель, а после второй победы заключит её в чудовищные объятия. Затем *скиталец* исчезает.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 7, здоровье 10, драка 10.

Защита: 4.

Оружие: +1 (когти).

Броня: —3 против всего (толстая морщинистая шкура).

Потеря самообладания: +0.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Сбор улики: кровавые потёки говорят о том, что нападение случилось прямо в центре комнаты, но нет никаких следов, указывающих на то, что тело куда-то переносили. Это точно оставило бы след на ковре или на белых стенах.

Бдительность: зеркала и оконные стёкла отражают свечение, которого в комнате нет.

Ми-го

Ми-го — это межзвёздная цивилизация с центром на Юготе (Плуtone). На Земле у этих существ находятся шахтёрские поселения в горах, где они добывают редкие ископаемые. Из земных организмов, если вообще возможно их сравнивать, ближе всего к ним грибы. Несмотря на это, видом *ми-го* напоминают моллюсков серовато-розового цвета с двумя клешнями и несчётным множеством маленьких конечностей. Вздутая, похожая на куст голова и пара перепончатых крыльев дополняют картину. *Ми-го* общаются, изменяя цвет своих сморщенных голов, но способны изъясняться и на человеческих языках похожим на жужжание насекомого голосом. Они поклоняются Ньярлат-хотепу и Шаб-Ниггурат и, возможно, прочим богам. Обычно *ми-го* действуют через человеческих посредников и порой связаны с культами. Их многочисленные ноги оставляют странные следы, послужившие основой для тибетских легенд о снежном человеке (ми-гоу или мигью).

Ми-го неспособны питаться земной пищей и должны завозить собственную с других планет. Их крылья позволяют бороздить межзвёздное пространство, но весьма неуклюжи при полётах в атмосфере. На обычной фотоплёнке нельзя запечатлеть *ми-го*, однако способности **химия** или **фотография** помогут сыщику обойти это ограничение. Труп *ми-го* растворяется через несколько часов.

Ми-го — великолепные хирурги и способны поместить человеческий мозг в служащий системой поддержания жизнедеятельности металлический сосуд, способный выдержать космический холод и вакуум (зачем они похищают людей, неизвестно). К нему могут быть присоединены приборы, позволяющие мозгу внутри видеть и слышать окружающих и разговаривать с ними.

Грибы с Югота в ближнем бою способны атаковать сразу двумя клешнями.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности (на земле/в воздухе): атлетика 4/10, стрельба 6, здоровье 6, драка 7/10.

Защита: 3/4.



Модификатор бдительности: +1 до +3 (приборы обнаружения чужих).

Модификатор скрытности: +1 (летает).

Оружие: —1 (клешни), +4 (туманная пушка); если *ми-го* за один раунд дважды успешно атакует когтями одну и ту же цель, он может унести её ввысь, чтобы сбросить наземь или подождать, пока у несчастного разорвутся лёгкие; туманная пушка *ми-го* накрывает холодом космоса область диаметром три метра на три минуты. Сыщики, которые видели её раньше, могут попытаться покинуть область поражения при помощи **атлетики** (сложность 4). Хранитель волен придумывать для *ми-го* любое оружие.

Броня: инопланетная физиология *ми-го* снижает любой проникающий урон, включая пули, на 2; некоторые *ми-го* одеты в биосети, которые снижают весь урон, кроме бронебойного, на 3.

Потеря самообладания: +1

РАССЛЕДОВАНИЕ

Сбор улики: восковые руки в доме пропавшего сделаны настолько точно, что на них есть не только прожилки и линии, но даже волоски.

Судмедэкспертиза: на тканях груди и живота обнаружены десятки небольших надрезов, совершённых крайне тонким лезвием. Раны были нанесены под острым углом. Инструмент был хорошо заточен, однако порезы неглубокие. Перед смертью от потери крови жертва успела пробежать большое расстояние.

Оккультизм: на языке Тибета снежного человека называют «мигью», что значит «быстроногий». Между следами весьма большое расстояние, как будто оставившее их существо периодически взлетало в воздух.

Бдительность: вы слышите звук, напоминающий одновременно стрёкот цикады и биение крыльев мотылька.

НОЧНАЯ МВЕРЗЬ

Ночные мверзи — это крылатые существа с покрытыми колючками хвостами, гибкими лапами и двумя изогнутыми рогами. Их кожа маслянисто чёрная как у кита, а сами они лишены лиц. Эти создания никогда не говорят и не смеются, и крылья их не издают ни единого звука.

Мверзи служат Ноденсу и, помимо прочего, уносят прочь его нежеланных гостей в различные жуткие и отдалённые места (включая Страну грёз и другие измерения), где оставляют их умирать. Эти твари гнездятся в потаённых уголках планеты и выбирают наружу только ночью. Они не слишком умны, но понимают кое-какие языки (например, бормотание *упырей*) и ладят с некоторыми другими видами мистических существ.

Ночные мверзи подкрадываются к жертве, после чего обезоруживают её и уносят прочь. Два и более создания могут помогать (стр. 79 книги «Ктулху») друг другу в состязании **драки** против одной цели.

Щекотка: победив в состязании **драки**, *мверзи* не наносят урона, но могут отобрать у противника одну вещь или оружие. Победив в двух состязаниях подряд, они подхватывают его своими сильными конечностями, поднимая в воздух, где могут начать щекотать его острыми кисточками хвостов. Успешная атака щекоткой (**драка**) оставляет жертву дезориентированной в течение 1d6+1 раундов, лишая её возможности действовать и налагая эффекты как при **шоке** (стр. 101 книги «Ктулху»). Броня не защищает от щекотки.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности (на земле/в воздухе или космосе): атлетика 6/12, здоровье 7, драка 10.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: +2 (летает), +3 (летает в темноте).

Оружие: см. выше.

Броня: —2 против всего (кожа).

Потеря самообладания: +0.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Полицейский жаргон: кого бы мы ни спрашивали, все говорят, что слышали смех пропавшей девушки «этажом выше» примерно в полночь. Но не могла же она находиться «этажом выше» во всём районе, не так ли?

ПЕСЧАНЫЙ НАРОД

Эти загадочные человекообразные существа выглядят так, будто покрыты песком. Они обитают



в пещерах и выходят наружу ночью, но способны выдержать даже самый страшный жар пустынного солнца. Их большие глаза и уши весьма чувствительны, и эти твари не любят яркий свет. Представители *песчаного народа* способны неделями обходиться без воды. Эти твари обитают на юго-западе США, впрочем, они могут быть встречены и в других пустынях мира. Мистики считают, что, по меньшей мере, одно из их племён обитает на Марсе. *Песчаный народ* поклоняется различным божествам, в частности Ньярлатхотепу, Йигу и Хастуру, населяя места близ разрушенных храмов или очагов человеческих культов.

Представитель *песчаного народа* может за раунд дважды атаковать когтями одну и ту же цель. Эти твари не используют луки, предпочитая им копьеметалки (запускающие копья на большое расстояние).

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 8, здоровье 7, драка 10, фехтование 6

Защита: 4

Модификатор бдительности: +2 (–1 под ярким солнцем пустыни)

Модификатор скрытности: +2 (только в пустынях)

Оружие: –1 (когти), +0 (копье с каменным наконечником)

Броня: –3 против всего (шкура, как наждачная бумага)

Потеря самообладания: +0

РАССЛЕДОВАНИЕ

Сбор улики: перед убийством кто-то, сидевший на этом камне, изготовил кремниевый наконечник. Наконечники такой формы относятся к 14-му тысячелетию до нашей эры, и ни одно племя не изготавливало их на протяжении последних десяти тысяч лет. Предыдущей ночью, судя по всему, это изменилось (с **антропологии** или **археологии**).

Судмедэкспертиза: раны на теле нанесены инструментом, напоминающим садовые грабли, что также объясняет попавший в них песок. Печень была изъята уже после смерти при помощи небольшого топорика или лопаты.

Бдительность: ты чувствуешь сильный запах аммиака, словно из кошачьего лотка, после чего ветер резко меняет направление.

ПОЖИРАТЕЛЬ ПРОСТРАНСТВА

Этот загадочные межзвёздные создания напоминают колонны зыбкого, переливающегося жёлтого сияния. Они проедают ходы в пространстве, пожирая его с неизвестными целями. Их появление посреди ночи предвещает падение температуры, приносящее с собой холодный и влажный туман. Если добыча приходится им по нраву, они пожирают окружающее их пространство с глухим жужжанием. С постепенным ослаблением пространства их количество возрастает (интервал между прибытием новых существ определяет Хранитель, исходя из собственного чувства баланса и атмосферы). Их останавливают лишь некоторые наделённые силой геометрические фигуры, в частности горящие кресты, которые *пожиратели* могут преодолеть, лишь пройдя проверку **здоровья** со сложностью 4. Также их останавливает знак Старших богов.

Если *пожиратель пространства* нападает на разумное существо, он вступает с сознанием жертвы в фотонную связь. Для неё это оборачивается видениями о том, что к ней прикасаются свёрла, длинные пальцы или провода, а также ощущением обжигающего холода внутри головы.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 5, здоровье 13, драка 16.

Защита: 3.

Оружие: +0 (пожирание рассудка); страдает самообладание цели.

Модификатор скрытности: –2.

Броня: нематериальный, неуязвим к обычному оружию; огонь наносит половину урона.

Потеря самообладания: +0.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Ремесло (плотник): в этой комнате нет ни единого отвеса, прямого угла или шва. Но остальной дом выглядит заурядно (**архитектура**).

Электротехника: провода и устройства в комнате указывают на сильные перепады энергии. Кон-

такты выгорели и оплавилась, как от сильно-го электромагнитного импульса.

Судмедэкспертиза: головной мозг и ствол головного мозга отсутствуют, ран не обнаружено.

Прислужник Иных богов

Эти аморфные существа перемещаются при помощи сокращений тела. Они напоминают лягушек, а также осьминогов и спрутов. *Прислужники* везде следуют за своими хозяевами. Гибельная музыка этих демонических флейтистов служит аккомпанементом к пляске их владык. Иногда они играют заунывные мелодии для групп членов культа, пытающихся вызвать одно из божеств.

Зов флейты: если обратное не было приказано призвавшим, то *прислужник* может пригласить какую-нибудь сущность, чаще всего Великого Древнего или другое чудовищное создание (на усмотрение Хранителя). *Прислужникам* известно, по меньшей мере, ещё три заклинания призыва, которые они могут использовать во время боя. Это занимает от 2 до 4 раундов игры на флейте и стоит прислужнику 1 пункта **здоровья** изначально и ещё по 1 за каждые 5 раундов присутствия вызванного создания. Сыщик, потративший 2 пункта из запаса **искусства**, может играть на флейте прислужника, если одно из выбранных им искусств включает игру на схожем инструменте. При этом он теряет 1 пункт **самообладания**, но облегчает заклинание *призвать/подчинить прислужника* (см. стр. 43), хотя им не по нраву видеть один из священных инструментов в руках обычного человека. Другие преимущества и опасности определяет Хранитель; к примеру, флейта может наделять музыканта знанием других заклинаний призыва. Единственным требованием для них будет использование флейты *прислужника*.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 6, здоровье 8, драка 9.

Защита: 3.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: -2 (чудовищная музыка).

Оружие: -2 (щупальца), при каждой атаке урон наносится 1d6 раз из-за многочисленных щупалец.

Броня: обычное оружие не может навредить; волшебное наносит обычный урон; восстанавливает 1 пункт **здоровья** в раунд, пока не будет изгнан или убит.

Потеря самообладания: +2

РАССЛЕДОВАНИЕ

Химия: эта зелёная жидкость не растительного происхождения, несмотря на запах. В ней нет ни капли хлорофилла или целлюлозы. Однако здесь много метана, связанного неким странным коллоидом (**биология**).

Сбор улики: на поляне двенадцать стреляных гильз, но лишь три пулевых отверстия в земле. Что-то ушло отсюда с девятью пулями в груди. И несмотря на сухую погоду, здесь пахнет болотом. А след — не только зелёные потёки, но и примятая трава — тянется лишь на 10 метров в обе стороны от места происшествия.

Судмедэкспертиза: ткани тела лопнули и буквально рассечены в клочья, как при ударах кнутом. Девять рёбер, грудина, обе лопатки и кости предплечий сломаны, а некоторые позвонки смещены или раздроблены. Рубцы набухли и наполнены зелёной жидкостью, по всей видимости, растительного происхождения.

Бдительность: кажется, запахло болотным газом?

Сияние извне

Личинка сияния падает на землю внутри метеорита и, созрев, покидает свою металлическую оболочку, оборачиваясь ослепительным сиянием, выходящим за пределы привычного цветового спектра. Это не газ или плазма, но нематериальный свет. Если это *сияние* коснётся человека, то осязается оно как пар. Яркий свет парализует эту тварь. *Сияние* проводит дневные часы в тёмных и прохладных укрытиях обычно под водой: в бочках, колодцах, озёрах, водохранилищах и океанах. При движении оно напоминает странный отблеск лунного света, струящийся по земле и периодически на неуловимое мгновение вздымающийся вверх. *Сияние* способно проникнуть туда, куда может проникнуть свет, включая трещины в каменной стене или щели между досками пола.

Окукливаясь, *сияние* просачивается в окружающую растительность; оно набирает силу, его оттенок



становится ещё более странным, а запах — горьким. Затем изменения постигают животных и насекомых, а сияние заполняет их глаза. Ночью оно пронизывает все растения, заставляя их трястись и извиваться, как при сильном ветре. Достигнув определённой стадии роста, *сияние* начинает кормиться окружающими животными (или людьми), поглощая жизненную силу. Накопив достаточное количество энергии, оно отправляется в космос, к взрослой жизни, оставляя за собой опустошённую прогалину размером от 2 до 10 гектаров. И, возможно, ещё одну личинку...

Психический вампир: жители затронутой *сиянием* области теряют 1 пункт **самообладания** за каждую проведённую там ночь, так как их разум ослабевает, равно как и воля к жизни. Они также должны совершить проверку **самообладания** с риском потери 2 пунктов, чтобы покинуть область после первой проведённой в ней ночи.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности (личинка/взрослая особь): атлетика 4/20, здоровье 4/20, драка 6/28.

Защита: нет.

Модификатор скрытности: +2.

Оружие: +1 (сияние); его атаки способны расплавить железо.

Броня: неуязвимо для всех физических атак, включая электричество и огонь; сильные магнитные поля могут его сдерживать; уязвимо к магии.

Потеря самообладания: вид сияния +0; вид жертвы сияния +1.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Архитектура: стекло в этом доме отчего-то выглядит хрупким и изъеденным, как будто его подвергли пескоструйной обработке. Рама не повреждена, хотя в некоторых местах дерево посерело и высохло.

Астрономия: где-то год или полгода назад неподалёку от этого места упал метеорит.

Бдительность: цвет этого отблеска какой-то странный...

Химия: спектроскопия обнаруживает в образцах метеорита полосы неизвестного спектра, что указывает на странный, возможно, транс-

урановый химический состав. Они не испаряются при любой температуре, но весьма пластичны. Обработка кислотой выявляет структуру Видманштеттена, сходную с метеоритным железом.

Судмедэкспертиза: мышечные ткани иссушенные, хрупкие, отслаивающиеся, при препарировании испускают тошнотворный запах. Жир густой, вздутый, со странным отблеском. Части тела непропорционально ссохлись или ужались, но нет никаких признаков компрессии или иных повреждений. Глаза чуть навывкате, высокое атмосферное давление расширило глазные яблоки; также вздулись мягкие ткани лица. Все части тела имеют серый или близкий к нему оттенок.

Естествознание: эти растения одновременно гниют и засыхают изнутри (**биология**).

Фотография: здесь есть другой источник света, помимо вспышки и луны.

Физика: такой эффект могла возыметь сильная, направленная радиация, но для её создания потребовалась бы сложная техника.

СТАРЕЦ

Эти пришельцы радиально симметричны, а каждая из пяти конечностей наделена пятью пальцами-щупальцами. Высота *старцев* достигает примерно 3 метров. Их «голова» напоминает морскую звезду (каждый луч которой оканчивается глазом), а «ноги» поддерживают бочкообразное туловище. Крылья спрятаны в складках на теле. *Старцы* общаются при помощи свиста и видят в темноте.

Они пришли на Землю два миллиарда лет назад и могли приложить руку к появлению на ней жизни. *Старцы* создали *шогготов* в качестве рабочей силы и использовали их в войне с другими видами, пока не были изгнаны в свою находящуюся в Антарктике столицу. Деградируя, их цивилизация пала жертвой восстания *шогготов*. На суше *старцы* вымерли, но их колонии всё ещё могут встречаться в морских глубинах.

В рукопашном бою *старец* может использовать все свои пять конечностей, но не более трёх против одной цели. Будучи технологически раз-

витым видом, эти существа скорее всего станут использовать оружие или магию.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности (на земле/в воздухе): атлетика 8/10, здоровье 14, драка 13.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: +1.

Оружие: +1 (мёртвая хватка); после успешной атаки *старец* начинает душить свою жертву, нанося ей урон (–1) каждый раунд, пока не будет убит или умиротворён.

Броня: –4 против всего (прочный эпидермис).

Потеря самообладания: +0.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Судмедэкспертиза: надрезы точные, но расположены странным образом. Вскрытие проведено опытным хирургом, но обратно органы были помещены неправильно. На них также есть странные синяки, как будто до размещения органы удерживали при помощи пинцета или другого жёсткого и тонкого инструмента. Трепанация черепа производилась одновременно с выемкой прямой кишки, причём во время совершения надрезов жертва находилась в сознании, хотя и была обездвижена.

Медицина: звучит глупо, но послушайте. Когда я был студентом, мы назубок знали анатомию, но не умели препарировать тела. Так вот здесь всё наоборот.

Бдительность: отзвук этого свиста говорит о том, что пещеры простираются куда дальше, чем мы полагали. И, кстати, кто это свистит?

ТЁМНАЯ МОЛОДЬ ШАБ-НИГУРАТ

Тёмная молодь представляет собой огромную массу извивающихся чёрных щупалец. Её поверхность тут и там усеяна кривыми, сморщенными ртами, источающими зелёный сок. Внизу щупальца оканчиваются чёрными копытами. *Тёмная молодь* напоминает собой деревья: короткие ноги похожи на стволы, а крона состоит из извивающегося тела, но пахнет она мертвечиной. Высота этих тварей разнится от 4 до 6 метров.

Тёмная молодь служит посредником Шаб-Нигурат, принимая жертвоприношения и молитвы почитате-

лей, пожирая неверующих и распространяя веру в Великую мать по всему миру. Эти существа появляются там, где почитают (или почитали) их прародительницу.

Среди общей массы щупалец обычно *тёмная молодь* обладает четырьмя более толстыми и гибкими, которые используются при нападении. Каждое из них способно бить или удерживать отдельную цель. Вместо атаки щупальцами *тёмная молодь* также способна затоптать противника своими массивными копытами, как правило, сопровождая процесс уханием и воплями.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 8, здоровье 16, драка 26.

Защита: 3 (крупный).

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: +2 в лесах и джунглях

Оружие: +5 (мощные копыта); +2 (щупальца); –2 (ужасная жадная пасть); после успешной атаки щупальцем, вне зависимости от нанесения урона, *тёмная молодь* способна подтянуть жертву к своей пасти и начать высасывать кровь.

Броня: толстая, одеревеневшая, наполненная смолой плоть тёмной молодежи означает, что огнестрельное оружие наносит только 1 пункт урона (2, если атакующий получит 6 на кубике); дробовики наносят треть обычного урона; *тёмная молодь* обладает устойчивостью к огню, взрывам, кислоте, электричеству и ядам, хотя Хранитель имеет право решить, что некий алхимический гербицид (изготовленный из чего-то поистине ужасного) может сработать.

Потеря самообладания: +2.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Антропология: некоторые племена, включая древних германцев, наносили людям, которых собирались принести в жертву, ритуальные порезы и привязывали их к определённым деревьям, которые было запрещено срубать.

Судмедэкспертиза: жертва убита не ножом. Это были тонкие царапины. Жертва потеряла немало крови ещё до своей смерти. Придаточные пазухи лица и ротовая полость заполнены чёрным гноем. Поверхность тела покрыта язвами, прозрачный гной уже высох. Останки лица вырываются... Ну, за неимением лучшего термина сойдёмся на религиозном экстазе.



Бдительность: хотя ветер и не меняется, он всё же доносит запах — запах чего-то, что умерло, по меньшей мере, неделю назад. И, кажется, деревьев стало как-то больше.

Упырь

Упыри — это уродливые и гибкие человекообразные существа с когтями, копытами и собачьими мордами, речь которых напоминает бормотание вперемешку с ворчанием. Некоторым из них известны человеческие языки. Их тела обычно покрывает налипшая за время кормёжки могильная пыль. Эти чудовищные создания обитают в склепах, туннелях и прочих подземельях под человеческими городами. Они тесно связаны с ведьмами и порой нападают на людей. Человек с определённой склонностью к танатофилии может со временем превратиться в *упыря*.

Упырь способен за один раунд дважды атаковать когтями и укусить одну и ту же цель.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 9, здоровье 7, драка 9.

Защита: 4 (5 под землёй).

Модификатор бдительности: +2 (+0 при свете дня).

Модификатор скрытности: +1.

Оружие: +1 (когти), +0 (укус); если *упырь* дважды успешно кусает одну и ту же цель, то он треплет добычу своими собачьими челюстями, отчего вторая атака наносит удвоенный урон. После этого он может не проходить проверок **драки**, а продолжать наносить обычный урон каждый раунд, пока не будет изгнан или убит.

Броня: оружие дальнего боя наносит только половину урона (с округлением вверх).

Потеря самообладания: +0; +1, если *упырь* при жизни был знаком персонажу.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Сбор улики: эта «недавно выкопанная могила» на соседнем участке помечена 1919-м годом.

Судмедэкспертиза: тело покрыто следами укусов. Странно то, что при явно собачьих зубах челюсти необычно короткие и широкие. Судя по всему, нападавших животных было трое или четверо. Глаз нет, как и почек, селезёнки,

печени, зубной железы, поджелудочной железы и кишечника. На животе большая рваная рана. Череп разбит о надгробие уже после гибели, мозговая масса была выскоблена неким инструментом, оставившим царапины. Также после наступления смерти кости конечностей были разломаны неким четырёхконечным острым приспособлением, и из них был удалён костный мозг. Внутри и вокруг костных полостей найдено большое количество слюны.

Языки: этот могильщик использовал архаичные слова и строил предложения так, как это было принято двести лет назад (**история**).

Бдительность: этот лай не похож на собачий.

Чо-чо

Низкорослое племя *чо-чо* обитает в основном на границах ужасного плато Ленг, но у этого народа есть колонии в Тибете, на Андаманских островах, в Британской Малайе и на плато Сан в Бирме. Их собственные легенды говорят о том, что на рассвете времён Чаугнар Фаугн создал их из чёрных саламандр. Согласно книге «Unaussprechlichen Kulturen» («Безымянные Культы» на немецком) фон Юнтца, они прибыли в наш мир из «потерянного города Саркоманда, ныне живущего лишь во снах» и почитают Хастура. *Чо-чо* в Бирме собирают наркотический чёрный лотос и поклоняются Чудовищным близнецам (известным под именами Жар-Ллойгора и Нуг-Йеба).

Эти характеристики также могут быть использованы для выродившихся *змеелюдей*, *пиктов* Роберта Говарда, *маленького народца* Артура Мейчена и других низкорослых деградировавших дикарей.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 8, здоровье 6, стрельба 6, драка 7, фехтование 5.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: +2 (в родных землях), +1 (в других местах).

Оружие: —2 (духовая трубка), —1 (крис), —1 (стрелы); оружие *чо-чо* всегда ядовито, эффекты остаются на усмотрение Хранителя.

Броня: нет.

Потеря самообладания: вид *чо-чо* не лишает самообладания, пока вы не узнаете этот народ получше.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Антропология: немногочисленные антропологи, изучавшие *чо-чо*, предполагают, что они могут быть отдельным видом человека, возможно, происходящим напрямую от питекантропа. *Чо-чо* практикуют каннибализм, шаманские ри-

туалы с применением наркотических веществ, человеческие жертвоприношения, детоубийство и кровную месть.

Судмедэкспертиза: жертва погибла в жуткой агонии. Спина изогнута до предела, пальцы рук и ног анкилозированы настолько, что похожи на когти, а на лице застыла невообразимо злобная гримаса. При третьем осмотре мы нашли небольшую рану на левой пятке — дротик, по всей видимости, спрятали в ботинке.

Создание потусторонних существ

На потусторонних созданий распространяются те же ограничения, что и на богов и титанов, хотя и в смягчённом виде. Не забывайте, что описание слишком большого количества таких существ в пределах одной истории грозит переполнить игровой мир, даже если считать, что все они действовали в разные исторические периоды. В канонических произведениях Г.Ф. Лавкрафта уже существуют *гончие псы Тиндала*, *старцы*, *летающие полипы*, *великий народ Йит*, *ксотийцы*, *змеелюди* и их братья из числа *маскутов*, *грибы с Юггота* и косматые *вурми*, от которых человечество некогда унаследовало Землю. Новый народ должен быть либо редким феноменом наподобие *шанов*, либо симбиотическим организмом, возможно, возникшим в результате физических изменений, как, например, в случае с *упырями* и *глубоководными*. Наконец, они могут быть редкими представителями неземной формы жизни, призванными в земной мир по чистой случайности или просто исследующими незнакомое измерение.

Определив место этих созданий в своей истории, опишите их внешний вид и подумайте, какую цель они могут преследовать. Идёт ли речь о крылатом чудовище, бездумном вирусе или мутанте? Внешние данные новых существ должны помогать Хранителю подчеркнуть именно ту новизность страха, которая и была положена в основу игры. Если вам нужно укрепить чувство паранойи, эти создания могут обладать миниатюрным размером, невидимостью или маскировкой. Не забудьте наделить их глаза (символизирующие постоянное наблюдение) отличительными чертами (наподобие фиолетового окаймления, оранжевого свечения или трёх вертикальных зрачков), которые будут повсюду приковывать к себе внимание паникующих сыщиков.

Вместе с тем, не нужно заикливаться на внешности: Лавкрафт намеренно создавал невообразимых существ, нередко сопровождая их описания формулировкой «похожи, но только отчасти». В один день ваше чудовище может напоминать крысу или питона, но уже на следующий казаться «червём, но с расплюснутым телом, лишённым кожи». Плоть неземных созданий нередко состоит из неведомых элементов, а само столкновение с ними часто сводит людей с ума или приводит к достаточному потрясению, чтобы они мгновенно утрачивали интерес к зоологическим изысканиям. Не забудьте приписать своему чудовищу дополнительный признак, который невозможно увидеть. Характерные звуки и запахи часто бывают куда страшнее очередного шупальца.

Наконец, если это не противоречит вашим целям, свяжите своё чудовище с Мифами. Может быть, оно будет непостижимой загадкой наподобие сияния извне или хорошо известным прислужником Мордиггиана. В первом случае вы подчеркнёте атмосферу тайны, окутывающую игру. Во втором сможете описывать его раз за разом, не страдая от необходимости каждый раз придумывать что-то новое.

Шан

Шаны — насекомобразные пришельцы размером с голубя, происходящие с планеты Шагай. Они склонны заводить себе рабов. Принципы работы их сложной техники основаны на телепатии, а разум её создателей жесток и изощрён. *Шаны* фотосинтезируют. Они находят удовольствие в уродстве и пытках. Эта привычка обусловлена религией, так как они являются верными почитателями Азатота и большинству из них известно немало связанных с ним заклинаний. *Шаны* живут очень долго, достигая совершеннолетия по прошествии столетий. Их часто сопровождает несколько сильных рабов (людей или представителей других видов).

Сейчас *шаны* представляют собой народ беглецов. Шагай пал жертвой великой катастрофы (в некоторых текстах говорится, что виновником этого является Великий древний Гнорт-Предвестник), но многие *шаны* спаслись в нерушимых пирамидах из серого металла, отправивших их на другие планеты (в том числе, на Землю). Но здесь они оказались в ловушке. Наша атмосфера содержит некие флюиды или вещества, которые не позволяют *шанам* вернуться обратно и ограничивают их полёт небольшими расстояниями. Храм *шанов* на земле находится в Гуотсвуде в долине Северн в Британии. Некогда они возглавляли человеческий культ, приносивший жертвы Азатоту, но в 1646-м году он был на корню уничтожен охотником на ведьм Мэтью Хопкинсом.

Заражение: *шаны* представляют собой частично нематериальных паразитов. Выиграв состязание **драки**, *шан* может залететь в мозг противника, где он считывает воспоминания несчастного, искажает его мысли и внедряет свои собственные указания. Днём насекомое дремлет, позволяя жертве жить своей жизнью. Ночью оно просыпается, начиная искажать память. *Шан* может возвращать к жизни воспоминания о лишающих **самообладания** событиях, убедить носителя в том, что он совершил ужасные преступления или попросту играть с его памятью, заставляя выполнять определённые действия. Наконец (при **самообладании** 0) носитель убеждается, что должен помогать *шану*. До-

вольно часто этот контроль сводит жертву с ума, после чего она перестаёт быть подходящим носителем.

Нейрохлыст: это небольшое устройство испускает короткий извивающийся луч бледного света. Если он касается цели, та должна совершить проверку **атлетики** со сложностью 5. В случае провала ей остаётся лишь корчиться от боли до тех пор, пока устройство не будет выключено. В случае успеха цель всё ещё страдает от боли, считаясь **раненой** в течение следующих 12 часов. *Шан* может быть вооружён большим количеством таких хлыстов и повторять эту атаку каждый раунд.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности (на земле/в воздухе): атлетика 4/20, здоровье 2, драка 25, фехтование 13.

Защита: 5 (мелкий).

Модификатор скрытности: +2.

Оружие: см. выше.

Броня: нет.

Потеря самообладания: +0.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Полицейский жаргон: как бы там ни было, я уверен, что дело о мёртвом дальнобойщике в Темпхилле прикрыли по приказу сверху.

Судмедэкспертиза: на лице обнаруживаются раны (включая выколотые глаза), которые жертва нанесла себе сама. Погибший пробил свой череп несколько раз, по всей видимости, при помощи отвёртки. Причина смерти остаётся не вполне ясной. Сердце просто остановилось.

Уличное чутьё: можно неплохо подзаработать на доставке девушек из Манчестера или Бристоля в лесное хозяйство на границе Бричестера. Главное, не задавать при этом глупых вопросов.

ШАНТАК

Шантаки — это крайне шумные и омерзительные создания размером со слона, выглядящие как чешуйчатые птицы с лошадиными головами. Они селятся в пещерах, а их крылья покрыты селитрой и инеем. Различные прислужники Иных Богов и некоторые храбрые или безумные чародеи ездят на них

верхом. *Шантаки* способны пересекать космическое пространство, иногда доставляя неосторожного ездока напрямик к престолу Азатота. *Шантаки* боятся и презируют *ночных мверзей* и, завидев хотя бы одного, ретируются как можно быстрее.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 30, здоровье 17, драка 18
Защита: 3 (огромный).

Модификатор скрытности: -1 (вонь).

Оружие: +2 (укус), +4 (толчок); *шантаки* могут использовать толчок только каждый второй раунд и не могут атаковать таким образом цель, находящуюся на их спине.

Броня: -5 против всего (шкура).

Потеря самообладания: +0.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Биология: такое ранение могла оставить разве что акула, но отметина, если это действительно укус, указывает лишь на один ряд острых зубов.

Судмедэкспертиза: рваные раны указывают на то, что верхняя часть туловища и голова были отделены от обнаруженных нами останков укусом крупной, полукруглой челюсти. Смерть наступила мгновенно и, судя по всему, произошла на побережье, а не на крыше, где были найдены останки.

Шоггот

Абдула аль-Хазред отчаянно пытался убедить себя в том, что на Земле невозможно столкнуться с одним из этих уродливых, склизких, сочащихся протоплазмой чудовищ, даже если они и будут сниться ему по ночам. Но он ошибался. Эти пёстрые сгустки плоти, усыпанные глазами и пузырями по всему телу, способны отращивать необходимые органы и конечности при малейшей необходимости. Чаще всего эти амфибии занимают место служителей глубоководных и других народов, обитающих в морской пучине. Стоит заметить, что это не самые покорные слуги, учитывая ту скорость, с которой они обретают пронизательный ум, свободную волю и стремление вырваться из-под чужого господства. Однажды мятеж *шогготов* уже привёл к гибели сотворивших их *старцев*. Как бы там ни было, *шогготы* выполняют поручения своих

хозяев, общаясь с ними при помощи специально отрощенных органов.

В воде типичный *шоггот* представляет собой живую сферу диаметром около пяти метров. Таковую же площадь он занимает в бою. За один раунд *шоггот* способен атаковать две жертвы, находящиеся поблизости от него, или неограниченное число жертв, подошедших к нему вплотную. Тем не менее, **защита** противников возрастает за каждые три жертвы, которым шоггот пытается причинить вред. Чудовище способно вытягиваться или собираться в более плотную массу, приспосабливаясь к нападению на максимально возможное число противников: если необходимо, оно может даже участвовать в состязаниях **драки** или **атлетики** с несколькими противниками одновременно! **Обволакивание и сдавливание:** при успешной проверке **драки шоггот** способен обвить персонажа особенно крупным щупальцем (и тем самым повысить урон на +2). После этого он наносит удары автоматически, повышая урон на +2 с каждым раундом. С другой стороны, захваченные *шогготом* противники также несут ему удары автоматически.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 10+, здоровье 32+, драка 23+.

Защита: 3 (большой размер).

Модификатор бдительности: +2.

Модификатор скрытности: -1.

Оружие: +5 (ложноножки, часто усыпанные шипами), +2 (обволакивание, см. выше).

Броня: электричество и огонь наносят лишь половину урона; любое физическое оружие наносит только 1 пункт урона; *шоггот* восстанавливает 2 пункта **здоровья** за раунд, пока не умрёт.

Потеря самообладания: +3

РАССЛЕДОВАНИЕ

Биология: слизь представляет собой чистую протоплазму наподобие той, которую можно наблюдать у амёбы. Клеточная структура отсутствует. Хроматин присутствует только на фрагментарном уровне и равномерно распределён по всему организму, не составляя полноценных клеточных ядер или органелл.



Судмедэкспертиза: всё тело жертвы отмечено следами сильнейшего давления и покрыто зеленовато-жёлтой гнилью. Позвоночник частично отделён от мягких тканей, голова держится на обрывках кожи и сухожилий. Тело покрыто отметинами, оставшимися от нескольких десятков зубов и когтей различного вида.

Бдительность: из тоннеля доносится глухой рокот или рычание — звук, который немедленно подхватывает эхо. Он напоминает шум от толпы людей или стаи птиц.

Животные и Чудовища

Какими бы жуткими или сверхъестественными ни казались твари, описанные в этом разделе, по умолчанию они не считаются порождениями Мифов. Прежде всего, они используются при авантурном подходе к игре.

С точки зрения классического подхода, любые неземные сущности связаны с Мифами. Хранитель вправе постановить, что увеличение сложности при проверках **самообладания** (а также риска потери пунктов этой способности) происходит только тогда, когда сыщики, наконец, обнаруживают эту зловещую истину...

Акула

Разумеется, это белая *акула-людоед*. Акулы-молоты, мако и тигровые акулы быстрее и меньше (**атлетика** 13, **здоровье** 12), а их укус даёт лишь +2 к урону.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности (только в воде): атлетика 11, здоровье 21, драка 25.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +3 (только если в воде есть кровь).

Оружие: +4 (острейшие зубы).

Броня: —1 против огнестрельного оружия и копий (шкура), —2 против всего остального.

Потеря самообладания: +1, если находишься в воде рядом с ней.

АЛЛОЗАВР

Этот 12-метровый хищник родом из Юрского периода подойдёт как для авантурного приключения

в «затерянном мире», так и для различных путешествий во времени. Он может как попасть на улицы Бостона, так и встретиться в далёком прошлом. Усилив его, вы получите тираннозавра, а ослабив (и добавив скорости), — велоцираптора.

Аллозавр может атаковать когтями одну и ту же цель дважды в раунд.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 11, здоровье 24, драка 20.

Защита: 3 (крупный).

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: —1.

Оружие: +2 (когти), +4 (сокрушение), +5 (укус); сокрушение будет первым действием *аллозавра* после победы в состязании **атлетики** и, лишь проиграв его, он начнёт использовать когти и зубы.

Броня: —2 против всего (шкура).

Потеря самообладания: +0.

Вампир

Этот мир населяет далеко не одна разновидность *вампиров*, многие из которых наделены не только сверхчеловеческими способностями, но и врождённым талантом к использованию заклинаний. Ниже приведено описание типичного стокеровского кровососа наподобие того, в роли которого прославился Бела Лугоши. Этот образ создан с оглядкой на авантурный подход к игре и не имеет ничего общего с антагонистом «Заброшенного дома» и кровососущим обличем Карвена из «Случая Чарльза Декстера Варда».

Сверхъестественная сила: потратив 2 пункта **атлетики**, *вампир* способен поднять до 250 килограммов, сорвать с петель дверь, подпрыгнуть на 10 метров в высоту или сократить расстояние на 2 ступени (от далёкого до среднего или от близости до вплотную) в пределах одного раунда.

Укус: *вампир* способен высасывать пункты **здоровья** из жертвы для того, чтобы пополнять собственные запасы **здоровья** или **атлетики**. Если жертва проваливает проверку **самообладания** со сложностью 4, она утрачивает возможность сопротивляться дальнейшим укусам, позволяя *вампиру* поглотить любое количе-

ство крови до максимума 6 пунктов **здоровья** за раунд. Если вампир кусает жертву три ночи подряд, после смерти она сама превращается в кровососа.

Гипноз: если вампир выигрывает состязание **здоровья** против **самообладания** жертвы, он получает возможность прибегнуть к **гипнозу** (см. стр. 58 книги «Ктулху»), чтобы дать ей какие-либо указания.

Превращение: потратив 3 пункта **здоровья**, *вампир* может обернуться волком или летучей мышью. Если его здоровье падает до 1 после обычной атаки (не связанной с обезглавливанием, пробиванием сердца колом и т.д.), он превращается в облако мглы.

Слабость: для восстановления запасов *вампиру* необходимо провести весь день на родной земле. Эти пункты возвращаются в его запас на закате. Кроме того, *вампир* лишён отражения (для того, чтобы заметить это, сыщики могут пройти проверку **бдительности** со сложностью 4), не способен пересекать текущую воду в любое время, кроме полуночи, не выносит запаха чеснока (даже попытка остаться в комнате, пахнущей чесноком, вызывает у кровососа проверку **здоровья** с риском потери 3 пунктов) и боится распятий (которые вызывают проверку **здоровья** с риском потери 6 пунктов, если *вампир* пытается выступить против человека с крестом). Попытка убить *вампира* посредством обезглавливания наносит урон в обычном объёме, однако требует от бойца траты дополнительного пункта **фехтования**. В дополнение ко всему, *вампир* теряет по 3 пункта **здоровья** за каждую минуту, проведённую под лучами солнца. Монстр боится святой воды (которая действует на его организм как сильная кислота), чеснока (который при попадании в его организм действует подобно слабой кислоте) и пламени (действующего по обычным правилам). Также *вампир* получает дополнительные повреждения от прикосновений крестов и распятий (модификатор урона +2) и деревянных кольев (модификатор урона +4).

Деревянный кол: попытка пронзить чудовище колом в бою требует траты 2 пунктов **драки** или

фехтования (которые не дают никаких преимуществ к проверке) для направления удара в сердце; для того, чтобы заколоть спящего кровососа, достаточно пройти проверку **самообладания** с риском потери 3 пунктов и сложностью 3 (или риском потери 6 пунктов и сложностью 5, если протагонист знал и любил вампира, когда тот ещё был человеком). В случае провала *вампир* пробуждается. Чудовище продолжает сражаться даже после проникновения кола в сердце, однако оно утрачивает все мистические способности, не считая укуса. Кровосос может вытащить кол, потратив на это два раунда. После этого он восстанавливает свои способности.

Воскрешение: убитому *вампиру* необходимо отрубить голову, затем закопать её на перекрёстке, набив рот чесноком. В обратном случае он вернётся из мира мёртвых. Кроме того, воскрешения можно избежать, испепелив тело чудовища и выбросив прах в проточную воду.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 10, здоровье 7, драка 16, фехтование 2

Защита: 4 или 5 (в случае с необычайно быстрыми кровососами)

Оружие: +1 (когти), —2 (укус)

Броня: за исключением случаев обезглавливания, урон от обычного оружия исчезает к началу следующего раунда (особенности описаны выше).

Потеря самообладания: +0, если только протагонисты не знали *вампира*, когда тот был человеком.

Волк

Чтобы обернуться одним из них, свирепых и сильных *canis lupus*, пока не наступит рассвет, средневековый оборотень использовал волшебное заклинание или зачарованную шкуру. Превращение в *волка* восстанавливает запас всех способностей и лечит все раны, в отличие от обратного превращения в человека. Полнолуние, серебряные пули и прямоходящих оборотней изобрели в Голливуде.

Характеристики немецкой овчарки, других собак сторожевых пород или злобных дворняг будут чуть ниже.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 12, здоровье 6, драка 10.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +3.

Оружие: +0 (укус).

Броня: -1 против всего (шерсть).

Потеря самообладания: +0.

ГОРИЛЛА

Самый большой из крупных приматов родом из центральной Африки. Эти же характеристики используются для белых обезьян Конго; орангутанги из Индонезии меньше и проворнее.

Горилла может кусать и совершать захват каждой лапой в одном и том же раунде.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 8, здоровье 9, драка 15.

Защита: 4.

Модификатор скрытности: +2.

Оружие: +0 (захват), +0 (укус); если обе атаки захватом успешны, то *горилла* начнёт вырывать руки жертвы из суставов, нанося урон от захвата дважды за раунд. Броня не защищает от ярости гориллы.

Броня: -2 против всего (кожа).

Потеря самообладания: +0.

ЗМЕЯ

Характеристики подойдут для любой ядовитой *змеи*: индийских и египетских кобр, западноамериканских гремучников, мексиканских щитомордников, карибских ботропсов, австралийских тайпанов и аспидов, африканской чёрной мамбы, габонских гадюк, южноамериканских бушмейстеров и тихоокеанских морских крайтов.

Змеиный яд соответствует по характеристикам яду *змеелюдей* (см. стр. 69). *Дети Йига* обладают атлетикой 11, здоровьем 8 и дракой 20.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 7, здоровье от 4 до 6, драка 15.

Защита: 3.

Модификатор скрытности: +2 (кроме гремучих змей).

Оружие: -2 (укус или плевок); ядовитый.

Броня: нет.

Потеря самообладания: +0, если нет фобии.



Зомби

Ожившие трупы из авантюрных игр и ходячие мертвецы из легенд Гаити не передают инфекцию посредством укуса, но куда теперь без этого? В остальных указанных характеристики подходят для создания *зомби* для авантюрной игры. Уязвимость к каменной соли опирается на гаитянское поверье, которое гласит, что накормленный солью зомби умрёт или вернётся обратно в могилу.

Оживлённый кем-то вроде Герберта Уэста труп лишён заразного укуса и уязвимости к соли, а его **драка** равна 10.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 5, здоровье 7, драка 7, фехтование 2.

Защита: 3 (медленный).

Модификатор бдительности: -1.

Оружие: любое попавшееся под руку или -1 (укус); укушенная зомби жертва должна совершать проверку **здоровья** со сложностью, равной понесённому урону. При провале урон

укуса удваивается. Умерев, жертва в следующем раунде пополняет ряды живых мертвецов. Прижигание раны огнём очищает её, но черевато уроном.

Броня: нет, но всё оружие наносит половину урона; огнестрельное оружие наносит только 1 пункт урона даже при стрельбе в упор; дробовики наносят 2 пункта урона; заряженный каменной солью дробовик наносит полный урон.

Потеря самообладания: +0, если только зомби не был знаком героям при жизни.

Йети

Снежный человек из Гималаев, если, конечно, следы не были оставлены одними только *ми-го*. Эти характеристики подходят для любых косматых человекообразных: сасквоча, йови и т.д.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 8, здоровье 9, драка 16.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +2.

Модификатор скрытности: +1 (+2 против ветра).

Оружие: +0 (кулак), +0 (метание камней).

Броня: -3 против всего (густой мех).

Потеря самообладания: +0.

Крокодил

Указанные характеристики подходят нильскому *крокодилу*. Американские аллигаторы меньше и не так агрессивны.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности (на суше/в воде): атлетика 6/8, здоровье 13, драка 17.

Защита: 4.

Модификатор скрытности: +2.

Оружие: +2 (укус).

Броня: -5 против всего (чешуйчатая кожа).

Потеря самообладания: +0.

Лев

Эти характеристики также подходят для тигров; пумы, пантеры и ягуары меньше по размеру.

Лев может атаковать одну цель сразу и когтями, и укусом.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 12, здоровье 11, драка 20.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: +2.

Оружие: +0 (укус), +1 (когти); успешно атаковав сразу и укусом, и когтями, *лев* вцепляется жертве в горло, нанося урон от укуса каждый раунд, и терзает её когтями; это позволяет ему атаковать цель когтями дважды за раунд, причём её **защита** понижается до -1.

Броня: -2 против всего (шкура).

Потеря самообладания: +0.

Медведь

Указанные характеристики подходят медведю-гризли, обитающему в Скалистых горах от Аляски до Вайоминга. Белые медведи крупнее, чёрные — меньше.

Медведь может атаковать дважды за раунд, используя либо обе лапы, либо укус одновременно с ударом.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 14, здоровье 10, драка 16.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +2.

Модификатор скрытности: -1.

Оружие: +1 (лапа), +0 (укус).

Броня: -4 против всего (густой мех).

Потеря самообладания: +0.

Мумия

Мёртвое тело, сохранившееся благодаря высушиванию или бальзамированию. Помимо Египта, *мумии* встречаются во многих других местах, включая Восточный Туркестан, Перу, Аризону и Канарские острова. Их поднимает из гробницы магия, и они нуждаются в ней или особых условиях (свете звёзд, листьях тана) для восстановления **здоровья**. В зависимости от наложенных на мумию чар и её предназначения, она может восстанавливать от 1 до 3 пунктов **драки** в раунд.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 6, здоровье 9, драка 11.

Защита: 3.

Модификатор бдительности: +3 (только в своей гробнице).

Оружие: +0 (кулак).

Броня: -2 против всего (иссохшая кожа); колющее оружие бесполезно; огонь наносит +1 урона.

Потеря самообладания: +1.

Стая крыс

Прежде всего, необходимо определить количество крыс в *стаете*. За каждые 10 особей **здоровье** и **драка стаи** повышаются на 2, а за каждые 30 она получает +1 к урону. Каждый удар убивает одну крысу и обращает в бегство ещё 9.

Такой же алгоритм используется для *стаи крыс-сотварей* (см. стр. 70), кровососущих летучих мышей, гигантских муравьёв, скорпионов, пираний и т.д. Рой обычных насекомых нельзя ударить, а сам он наносит постоянный урон находящемуся в его пределах противнику.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 5, здоровье 3, драка 3.

Защита: 3 (маленькие и ловкие, но их много).

Оружие: -2 (укус); может заразить.

Броня: нет.

Потеря самообладания: +0, если нет фобии.

ЧУДОВИЩЕ ИЗ ОЗЕРА

Если лох-несское чудовище, Огопого, Шамп и многие другие не являются *млойгорами*, то они могут на поверку оказаться одним из этих гигантских существ, напоминающих помесь угря и плезиозавра. *Чудовища из озёр* не выходят на сушу. Эти характеристики могут быть использованы как для небольших морских змеев, так и для жутких чудищ затонувшего Р'льеха.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 10, здоровье 19, драка 17.

Защита: 3 (крупное).

Модификатор бдительности: +2.

Оружие: +0 (укус), +5 (протаранить судно); успешный таран уничтожит или перевернёт лёгкое (одна мачта или меньше) судно, а не желающим утонуть вместе с ним пассажирам нужно будет пройти проверку **атлетики** со сложностью 4.

Броня: -6 против всего (толстая шкура).

Потеря самообладания: +0.





Культы и тайные общества

«И потом, ни для кого не являлась секретом беспрецедентная активизация всевозможных тайных культов как раз в период моего странного превращения».

— Г. Ф. Лавкрафт, «За гранью времён».

Рождённые забытыми богами утонувших континентов и близкие к исчезновению культы теперь полны людей отчаянных и жадных, ведомых зовом времени... и звёзд. Какие из воспрывших в 1930-х культы являются наследниками Ктулху или Йог-Сотота, а какие были рождены из тёмных лет гибели, войны и разрушения, известно одному лишь Ньярлатхотеу.

В условиях игры культ обычно являет собой связь между таящимися в глубине кошмара силами Мифов и теми событиями, которые привлекли внимание сыщиков. У каждого культа есть свои традиции, история, сфера влияния, а также нечто, что может заинтересовать сыщиков, и методы, позволяющие расправиться с любопытными.

Агенты йитиан

Сеть агентов, служащая тем членам *Великого народа Йит*, которые изучают наш временной промежуток. Она предоставляет им поддержку, помогает вернуться назад и зачищает следы присутствия йитиан, незнакомых с особенностями эпохи. Также агенты йитиан стараются сохранить знания великого народа в своём распоряжении.

За это йитиане предоставляют своим помощникам высокотехнологичные механизмы, как правило, созданные на основе современных предметов с небольшим добавлением внеземных знаний. *Великий народ* ценит своих агентов и поддерживает их высокий статус, что даёт им больше возможностей послужить на его благо. Однако тайна Йит должна быть сохранена любой ценой.

Сфера влияния: агентов *Великого народа* можно найти везде, где в этом веке присутствуют йитиане: как в ведущих научных центрах (Берлин, Оксфорд, Йель), так и в различных мистических местах (Аравия, Индия, Китай, Норвегия, укромные углы Западной Вирджинии). Тем не менее, число агентов весьма ограничено, и зачастую они прибегают к помощи третьих лиц. В целом, их будет гораздо больше в городе, где сейчас присутствует йитианин, хотя это и не всегда верно. Координация их действий сквозь время иногда осуществляется не вполне точно.

Зацепки: агент йитиан может быть таинственным незнакомцем или же местным всем известным торговцем наркотиками. Зацепкой может послужить покупка некоего артефакта или же попытка агента выкрасть собрание «Пнакотических рукописей». Но, скорее всего, сыщики встретятся с агентами, идя по следу самих йитиан.

Методы: первая директива — сохранение тайны. В их стиле совершить убийство и выбросить тело в удалённую на десятки километров шахту. Уничтожить улики, вывезя за ночь все книги, вещи и мебель, — тоже в манере агентов йитиан.

Аненербе

Studiengesellschaft für Geistesurgeschichte Deutsches Ahnenerbe или же «Немецкое общество по изучению древнегерманской духовных корней и наследия предков» зародилось в 1928-м как неофициальное «Сообщество Аненербе», посвящённое исследованию оккультного фольклора (ариософии). В 1935-м году рейхсфюрер СС Генрих Гиммлер присвоил обществу официальный статус, назначив его руководителями изучавшего Атлантиду Германа Вирта и Рихарда Дарре — язычника и теоретика расизма. В 1937-м году пост генерального секретаря Ане-

нербе перешёл к оберштурмфюреру СС Вольфраму Зиверсу. В 1940-м году общество стало частью СС.

Гиммлер требовал от Аненербе предоставить научное обоснование нацистским взглядам по вопросам расы, древней истории и народной веры. По его мнению, исследования должны были затронуть Атлантиду, магию песен и рун, обряды друидов, Священный Грааль и масонство. Агенты и представители Аненербе совершали экспедиции в Финляндию, Швецию, Исландию, Эфиопию, Бразилию, Тибет, на Канарские и Пиренейские острова и в Иран. На службе сообщества были чтецы ауры, психометристы, лозоходцы и гипнотизёры, практиковавшие регрессионную психотерапию.

Таковы исторические факты. О том, что Аненербе искало на границах Ленга, Ломара и Ирема, можно лишь строить догадки (для начала, прочитайте вставку на стр. 120 книги «Ктулху»).

Сфера влияния: исторически экспедиции Аненербе состояли из нескольких учёных (некоторые из которых прошли подготовку в СС) в сопровождении местных гидов. Члены Аненербе могут быть везде, где есть нацисты.

Зацепки: в авантюрной игре Аненербе будет искать Сияющий трапецедр, мумию Абдулы аль-Хазреда или потаённую лабораторию *старцев* (см. стр. 86). В любом приключении, затрагивающем Европу, Африку или центральную Азию, члены Аненербе могут выступать соперниками сыщиков, пытающимися исказить правду в пользу своих хозяев. Образованные сыщики со знанием антропологии будут знакомы с Аненербе хотя бы как с «чрезвычайно арийским» исследовательским институтом в Берлине.

Методы: исторически Аненербе старалось добыть как можно больше информации или артефактов, чиня препоны соперникам (в виде наёмников или разъярённых местных жителей). В более авантюрных играх они вполне могут завалить сыщиков в руинах, оставив их на поживу летающим полипам.

Братство Жёлтого знака

Слухи, которые ходят среди мистиков, говорят о том, что Братство Жёлтого знака — это культ



почитателей Хастура (см. стр. 26), целью которого является изгнание *ми-го* (см. стр. 79) с Земли. По всей видимости, им управляет кто-то из *к'н-янийцев*, а его тайные лидеры, вероятно, способны появляться и исчезать по собственному желанию. Братство использует телепатию для связи (возможно, задействуя грёзы Хастура) и обнаружения признаков ментального воздействия *ми-го* на людей. Они отыскивают колонии и шахты *ми-го*, уничтожая их при первой возможности, и приносят прислуживающих грибам людей (или невезучих свидетелей) в жертву Хастуру.

Второстепенной целью братства является предотвращение любых попыток исследовать то, что связано с Хастуром, в частности археологических или иных экспедиций к его священным местам.

Хранитель должен помнить, что единственное упоминание об этом культе в произведениях Лавкрафта — слова *ми-го* под личиной Генри Экли. Таким образом, культа может не существовать, или же его цели отличаются от указанных.

Сфера влияния: братья Жёлтого знака обычно встречаются в городах неподалёку от возможного расположения колоний *ми-го*: Бостоне, Лакхнау, Лиме, Денвере, Мехико, Женеве. Однако они (или их к'н'янийские лидеры) могут быть в любых расположенных в горах крупных поселениях или на железнодорожных станциях. Старшие члены культа обычно имеют профессию, требующую (или оправдывающую) частые поездки: гастроллирующий артист, таможенный брокер и т.д.

Зацепки: Братство может передать информацию о действиях *ми-го* сыщикам, которые хотя бы пару раз уничтожили чудовищ. Если же они не отличились на этом поприще, то сыщики могут услышать о группе горожан, отправившихся не в сезон в горы, или же наткнуться на улики, указывающие на деятельность культа Хастура.

Методы: Братство использует различные виды ядовитых газов, включая те, которые действуют на *ми-го*. Обычным методом расправы с человеческими оппонентами будет попытка страшить их с *ми-го*.

Ведьмовской культ

По свидетельству египтолога Маргарет Мюррей (доцента в Университетском колледже Лондона, вышедшей на пенсию в 1935-м году), различные ведьмовские культы Западной Европы были частью единого движения, направленного против католической церкви. Оно состояло из ковенов числом в 13 человек каждый, а его божествами были Рогатый Бог (Пан, Кернунн или Дьявол) и Великая Богиня (Диана, Берхта или Арадия). Культ приносил им в жертву людей (обычно добровольцев, известных как «священные короли»), начиная ещё с времён неолита. Среди его членов числились Томас Бекет, король Эдуард Третий (который создал Орден Подвязки в качестве тайного ковена), Жанна д'Арк и другие известные люди. Начиная с 1450-х, католическая церковь (равно как и соперничающие с ней протестанты) узнали о существовании старой веры и обрушились на неё, казня ведунов и ведьм десятками тысяч. Суд над ведьмами в Салеме в 1692-м году был одной из вех этой борьбы. Ведьмовской культ распался и исчез к 1735-му году после принятия английским Парламентом зако-

на о ведьмах, квалифицировавшего ведовство как уголовное преступление.

Это всё, что может нам поведать классическая антропология. Истина же состоит в том, что «старая вера» была сопряжена с поклонением Ньярлатхотеу (в ипостаси Чёрного человека) и Шаб-Ниггурат (некоторые кованы поклонялись и другим Великим Древним). Инквизиторы, разумеется, расправлялись с ней везде, где только могли, но вера проистекает из самой сущности человека и земли. Борьба с ней — значит бороться с самой природой.

Сфера влияния: в любом обществе, где когда-то были последователи старой веры, всё ещё может существовать тайный ведьмовской культ. Помимо этого, беглецы от инквизиции и её протестантских эквивалентов могли принести старые традиции в Новый Свет. Кованы ведьмовского культа, по крайней мере, в Америке разрознены и редко связаны между собой; в Англии культ мог воссоединиться. Известно, что культ существует в Нью-Форесте в Англии, Тоскане, штате Мэн и в Аркхеме, штат Массачусетс (где сбежавшая из Салема ведьма Кеция Мейсон основала в 1692-м году ковен и возглавляла его до своей смерти в 1928-ом).

Зацепки: отравления, неурожай, таинственные смерти в лесу и всё, что традиционно связывают с ведьмами, послужит достойной основой для расследования. Дома, в которых когда-либо жили ведьмы, могут не только кишеть призраками, но и содержать гримуары, бессмертных фамильяров или межпространственные врата.

Методы: ведьмовской культ старается сделать так, чтобы противник добровольно избрал гибель и стал жертвой. Если это не удаётся, то с современным инквизитором можно справиться при помощи яда, проклятья, бури или магии.

Культ Ктулху

«Пх'нглуи мгль'нафх Ктулху Р'льех вгах'нагл фхтагн. Мёртвый Ктулху спит во Р'льехе, ожидая пробужденья». Однажды эти сны отразились в жаждущих того или попросту слабых человеческих умах. Эти люди отыскивали идолов Ктулху, которые Он принёс сюда с Ксота. Они создали культ Ктулху.

Или, быть может, несколько культов. Центром культа иногда называют расположенный в Аравии



Ирем, хотя его лидерами считают «бессмертных людей» из гор Китая. Тем не менее, посвящённые Ктулху культы появляются во многих удалённых уголках планеты от Гренландии до Новой Зеландии. Ктулху поклоняются выродившиеся племена Филиппин и знатные стамбульские купцы. Сны Ктулху находят отклик в чувственных калифорнийских теософах и жестоких убийцах с индийских высокогорий. Если только их лидеры — или звёздные отродья Ктулху с Ксота — не координируют их деятельность при помощи снов и телепатии, то все эти культы действуют независимо друг от друга.

Некоторые культы существуют только для того, чтобы сохранить веру в Великих Древних и Ктулху, оберегая таинства до того часа, когда звёзды встанут в ряд и Ктулху восстанет, чтобы править миром. Другие трудятся над приближением этого дня при помощи магии. Некоторые ошибочно переплетают сны Ктулху с собственной верой в приход нового века. Прочие находят в открывшемся им величии Ктулху причину насиловать и убивать. Но в культе всегда есть те, кто готов действовать, когда нужно принудить учёного к молчанию или же скрыть то, что подводное землетрясение обнажило часть Р'льеха. Неясно, известно ли Ктулху об их деятельности и есть ли ему до этого дело.

Сфера влияния: отдельные культы Ктулху можно встретить в вышеупомянутых местах, а также в укромных уголках Африки, Гаити, Южной Америки, Аляски и различных уголках Азии. Крупнейший культ Ктулху активен в подавляющем большинстве морских портов мира, будучи популярным среди матросов-индийцев и других бедняков. Некоторые из них являются потомками глубоководных, а сами глубоководные могут использовать культ в своих неведомых целях.

Зацепки: любого рода «таинственное происшествие в море» может быть объяснено вмешательством культа Ктулху, начиная от кораблей-призраков и пропавших судов и заканчивая жуткими штормами. Отдельные культы Ктулху, вроде культа 1907-го года из Нового Орлеана, могут впасть в кровавое помешательство (вероятно, из-за усиления снов Ктулху) и тем самым привлечь к себе внимание. Почитатели Ктулху порой грабят музеи, чтобы добыть артефакты пришельцев, а сны Ктулху — служат источником вдохновения знакомого сыщикам художника.

Методы: культ мореходов обычно расправляется с неверными при помощи яда. Его впрыскивают жертве при «случайном» столкновении, а симптомы напоминают обычный сердечный приступ. Иногда представители культа похищают своих врагов и вывозят в море, где допрашивают их, после чего сбрасывают за борт на поживу своим союзникам.

Культь черепа

Это пример небольшого, хотя и весьма опасного культа. Около 1690-го года группа магов оставила ведьмовской культ в Новой Англии и основала культ Черепа. Его существование основавшие его маги поддерживали, перенося разум в тела своих родственников, завладевая телами своих сыновей, дочерей, супруг и прочих, постепенно прибирая к рукам всё большую власть как мирскую, так и магическую. Перенос сознания возможен только в тело того, кто связан с магом узами крови или брака, поэтому они зачастую заключали браки с другими влиятельными семьями. Превыше остальных

богов они почитают Шаб-Ниггурат и Тульзше, Зелёное Пламя в земле.

Те немногие, кто встречался с Культом, задают себе вопрос: являются ли возглавляющие его маги людьми после 300 лет, проведённых за перемещением из одного тела в другое? И были ли они ими вообще? Могли некие нечеловеческие сущности подменить или вдохновить основателей культа, ныне паразитирующих на ничего не ведающих умах своих потомков и слуг? И даже если они и были людьми, некоторые из избранных ими супругов таковыми не являлись.

Сфера влияния: культ возглавляют члены влиятельных семей Уэйтов, Элиотов, Орнов, Лиманов и Бишопов, обитающие на территории Новой Англии. Культ также имеет связи в Нью-Йорке для обеспечения поставок, требующих особой секретности. Центром культа является древний мегалитический комплекс в лесах близ озера Чесанкук в штате Мэн. Ведущая от мегалитов лестница в шесть тысяч ступеней оканчивается логовом *шогготов*.

Зацепки: любые странные происшествия и бедствия в Новой Англии могут быть связаны с культом Черепа. Его основатели самоуверенны (или были такими до фиаско в Аптоне в 1933-ем), а наследники культа проводят своё время в обществе прожигателей жизни, разгильзистых мистиков и замешаны в разного рода грязных делах. Для создания зацепки достаточно ввести в игру девушку, бросившую одного из сыщиков ради интересного кавалера и ставшую «совершенно другим человеком...»

Методы: культ не будет рисковать безопасностью святилища в Мэне. Его члены используют власть над временем и своё влияние, чтобы подмочить репутацию своих противников, после чего сводят их с ума при помощи магии. Обездоленные и обезумевшие противники при необходимости могут быть доставлены в Мэн для финальной расправы.

Общество чёрного дракона

Согласно историческим фактам, *Kokuryū-kai* или Общество чёрного дракона являлось небольшим тайным союзом японских военных и политиков, который поставил своей целью вытеснить русских за Реку чёрного дракона (Амур). Это общество, осно-



ванное в 1901-м году в качестве ответвления ранее существовавшего общества *Genyōsha* («Чёрный океан») было прибежищем националистов, милитаристов и экспансионистов. Его преступно бессердечная идеология опиралась на бусидо и имперский синтоизм. Оба общества обладали широкими связями в среде триады и якудзы. В авантюрной кампании, как и в американской беллетристике, Общество чёрного дракона представляет собой японское тайное агентство пополам с мафией.

Изначальный «чёрный дракон» из японских легенд — король драконов Рюдзин — обитал в подводном дворце из коралла и камня, что вполне может подразумевать связь между Обществом чёрного океана и Ктулху. Таким образом, Общество чёрного дракона может оказаться местной разновидностью культа Ктулху, рождённой в пучинах японской истории неким потомком *змеелюдей* или *глубоководных*, но также может быть связанным и с другими сущностями Мифов.

Сфера влияния: исторически Общество чёрного дракона было крайне заинтересовано в межтежных религиозных группировках, таких как мусульмане из русской центральной Азии и буддисты в европейских колониях Индокитая и Бирмы. Общество поддерживало сеть

шпионов и контрабандистов по всей Японии и Восточной Азии, а его агенты и информаторы находились даже в Марокко и Карибском бассейне, наблюдая за морскими путями для японского флота. В авантюрной игре любой офицер японского флота может быть информатором или шпионом Общества чёрного дракона.

Зацепки: случаи саботажа, таинственные происшествия в море или «странные» преступ-

ления в авантюрной игре могут быть связаны с Обществом чёрного дракона. В кампании, где Общество играет ключевую роль, обладающие **уличным чутьём** сыщики узнают (или хотя бы услышат) о нём в любом тихоокеанском порту, пусть даже на уровне сплетен.

Методы: повсеместная психологическая и информационная война, направленная на очернение репутации и уничтожение идеологических

Создание культа

Чем больше культов, тем лучше. В любой игровой кампании должно быть не больше двух всемирных культов, если только это не чрезвычайно авантюрное волшебное чаепитие. Однако локальные культы встречаются всегда и везде. В маленьком городке может быть (или есть) один культ или два враждующих между собой. В тесно связанных с Мифами местах вроде кишашащего ведьмами Аркхема спокойно наберётся от пяти до десяти культов. В крупных городах вроде Лондона, Нью-Йорка или Чикаго существуют сотни различных сект, обществ вудуистов, теософских клубов, передвижных церквей, этнических культов, псевдомасонских гильдий, оккультных братств или семей безумных каннибалов, и что угодно из этого может быть связано с Мифами.

Первым делом следует придумать название. Если вам сложно сочинить поистине зловещее название, то лучше не стоит создавать новый культ, потому что постоянное упоминание «Церкви Чёрного Ногтя» или чего-то подобного чревато тем, что игроки будут смеяться и вспоминать о текстах песен в жанре метал. Название должно намекать на природу культа или даже на его обычаи.

Если вам всецело необходимо необходим культ, но с именем возникает проблема, вспомните о фон Юнтце и оставьте его безмянным. После этого вам придётся добавить другие ингредиенты: какой сущности из Мифов служит культ? Добровольно ли служат в нём? Во что верят его члены? Есть ли тайное знание, доступное только внутреннему кругу? Проводятся ли какие-то жуткие ритуалы или же это просто общество, втайне обменивающееся знаниями? На что его члены пойдут, чтобы защитить себя? Как они убивают, какие оставляют знаки, какой у них священный символ? Найдя ответы на эти вопросы, вы легко придёте к тому, кто основал культ, какова его местная (или всемирная) история, и всегда ли он был таким, как сейчас.

Дав культу название, к примеру, «Хребет Апепа», вы получите хорошую заготовку. Культ служит Йигу или Ньярлатхотепу (в египетских мифах Апеп был змееликом богом, противостоявшим Ра) и, скорее всего, добровольно, судя по названию. Его члены верят, что они действительно являются столпами Апепа, хранителями знания, служащего для сражений с Ра. У верховных жрецов могут быть свои тайны, к примеру, они знают, что культ поклоняется Ньярлатхотепу, в то время как обычные члены почитают Йига. Они могут практиковать тантрические ритуалы, которые пробуждают в позвоночнике змею Кундалини. Члены культа будут избегать конфликтов, но при необходимости могут наслать на сыщиков скелеты своих священных гадов. Их предупреждающим знаком будет перечёркнутая спираль, обозначающая хребет гадюки. Священным символом для них служит оплётённый змеиным хребтом анх. Культ основали либо древние египтяне, либо сумасшедшие египтологи, и он большую часть своей истории существовал в Александрии, недавно переехав в Манчестер, и по сути оставался неизменным.

(и непосредственных) противников. Из истории известно, что члены Общества использовали шантаж, брали заложников (к примеру, похищали родственников), нанимали убийц и не чурались прямо атаковать важных лиц.

Секта Звёздной мудрости

В 1844-м году профессор Энох Боуэн обнаружил в гробнице египетского фараона Нефрен-Ка Сияющий трапецедрон — загадочный сосуд, содержащий аспект Ньярлатхотепа (см. стр. 25), известный как Скиталец тьмы. Видения, вызванные этим предметом, привели к тому, что профессор основал в родном городе Провиденсе на Род-Айленде Церковь Звёздной мудрости. Её ритуалы опирались на египетский оккультизм, а идолы больше напоминали моан с острова Пасхи, нежели египетских богов. К 1863-му году в секте состояло более 200 членов; после смерти Боуэна в 1866-м году её возглавил доктор Реймонд Флэгг.

В 1871-м году после на шумевшей в прессе серии исчезновений детей и, по крайней мере, одного ирландского бунта городской совет Провиденса выступил против Церкви Звёздной мудрости. Её члены разбежались, оставив собрание чародейских гримуаров и Трапецедрон в своём святилище на Федерал Хилл. Азенат — дочь доктора Боуэна — осталась в Провиденсе и, возможно, воссоздала культ. В 1935-м году безумный художник по имени Роберт Блэйк обнаружил руины святилища и погиб во время грозы. Согласно свидетельствам, в этом же году доктор Амброуз Декстер обнаружил библиотеку с Трапецедроном и пропал.

Сфера влияния: ответвления секты возникали в Таунсенде, штат Вермонт (1863-?), Чикаго (1863—1871; Церковь Небесного Провидения, сгорела в Великом пожаре), Сан-Франциско (1871—1906; разрушена при землетрясении), Йоркшир (1881—1890; возможно, возглавлялась доктором Флэггом), Аркхэме, штат Массачусетс (1808-?; глава представляется как «Энох Боуэн»), Лос-Анджелес (1881-наши дни; в культе близ Девилс-Гейт есть голливудские звёзды и политики) и, возможно, в городе, где проходит ваша игра.

Зацепки: члены секты склонны к похищению детей. Любой культ Ньярлатхотепа может быть связан с Церковью Звёздной мудрости (или быть её частью).

Методы: если оппонента можно подкупить, шантажировать или переманить на свою сторону, секта использует это в первую очередь. Церковь в Лос-Анджелесе, например, обладает всеми необходимыми средствами: деньги, слава, секс, власть, наркотики и всё, чего только можно захотеть. Если же сыщики устоят перед искушением, члены тайного общества начнут демонстрировать свою магическую силу, скорее всего, постаравшись натравить на преследователей ловчего из кошмаров. Если же соперник не только упорствует, но и грозит раскрыть деятельность секты перед властями, то её члены сбегут прочь и осядут в другом месте, оставив позади самых слабых и мерзких.





География кошмара

«Кто ищет острых впечатлений, блуждает по местам укротным и загадочным. Их вотчина руины Птолемаиды и мрачные мавзолеи стран кошмара».

— «Картина в доме»

Здесь даны краткие описания различных частей света в тридцатые годы. Географию или историю этих стран вы можете почерпнуть в Сети или других источниках. Мы рекомендуем воспользоваться историческими публикациями вроде путеводителей Бедкера или Кука, или, если речь идёт про Америку, путеводителей по штатам, выпущенным в рамках федеральной программы по поддержке писателей. Но даже в современных туристических справочниках, например, из серии Lonely Planet можно найти немало полезного для игры.

Данная же глава посвящена тем вещам, которые заинтересуют сведущего в Мифах туриста. В части описания под заголовком «мифы Ктулху» указана как подлинная активность существ Мифов, так и сведения, на которые сыщики с рейтингом **мифологии Ктулху** могут наткнуться в очередной полустлевшей книге или кошмарном сне.

Абиссиния

- Несмотря на то, что в 1935—1936 Абиссиния была завоёвана Италией, беспорядки продолжают в южных горах и северных пустынях. Чтобы попасть в эту страну после её завоевания, следует получить разрешение от итальянских властей либо предпринять долгое и опасное путешествие из Восточной Африки, находящейся под контролем Великобритании. Эдмунд Кисс — связанный с Аненербе писатель и мистик — в 1936-м году предпринял экспедицию в горы, разыскивая осколки «второй луны» и лемурийские руины.

- Местная королевская семья ведёт свою родословную от Соломона и царицы Савской. Утверждают, что в одной из церквей Аксума находится Ковчег Завета, перенесённый сюда сыном Соломона Менеликом.

Мифы Ктулху

- Местные коптские монастыри содержат записи о произошедших из Ирема потомках Соломона и царицы Савской. Единственным найденным здесь оккультным трудом является «Книга Эноха».

Антарктида

- Контр-адмирал ВМС США Ричард Ивлин Берд исследовал Антарктиду с воздуха в 1928—1930 годах с базы на шельфовом леднике Росса. В 1929-м году он пересёк Южный полюс. В 1933—1935 годах он начал вторую экспедицию и едва не сошёл с ума, проведя в 1934-м году на станции «Advance Base» пять месяцев в полном одиночестве. Две английские экспедиции (1929—1931 и 1934—1937) исследовали некоторые части континента. Альфред Ритшер возглавил немецкую экспедицию к Земле королевы Мод в 1939-м году, переименовав её в Новую Швабию и поместив её с воздуха свастиками как собственность Германии.

Мифы Ктулху

- Экспедиция Дайера-Лейка из Мискатоникского университета в 1930—1931 годах обнаружила доисторическое поселение старцев и ранее (и поныне) неизвестный горный перевал, высота которого, по их расчётам, составляла 10000 метров. Тот факт, что последующие экспедиции не смогли обнаружить эти горы, означает, что Дайер попал в параллельный мир.

лельное измерение, вероятно, Дхо-Хна, Ленг или ледяные пустоши Кадата.

Бельгийское Конго

- Хотя здесь и стало лучше, чем во времена управляемого королём Бельгии «Свободного Конго», но так как положение местного населения мало отличается от рабского, а кровавые боины происходят с определённой частотой, выработка каучука и меди осталась на прежнем уровне. 40000 квадратных километров джунглей на территории колонии, за исключением рек, остаются для белых практически непроходимыми.

Мифы Ктулху

- Кошмары бельгийского правления привели к возникновению здесь в 1880-м году утопического культа Ату (Ньярлатхотепа); хотя этот культ был повержен кавалерственной дамой Элис Килреа в 1902-м году, он мог возродиться вновь.
- Последние из анзиков, загадочного племени чародеев-каннибалов с чрезвычайно европейской внешностью, бежали в бельгийское Конго из французского в ранних 1870-х годах. Они могут происходить из таинственного королевства светложих людей, которое обнаружил сэръ Уэйд Джермин в середине 18-го века.

Бирма

- Бирма — это часть находящейся под властью Британии Индийской империи. Восстание Галона, названное в честь сражавшейся со змеями бирманской гигантской волшебной птицы (схожей с индийской Гарудой), вспыхнуло в 1930-м году после землетрясений, случившихся в Пегу и Пиу. Покрытый татуировками светловолосый предсказатель по имени Сая Сан объявил себя Королём-Птицей Бирмы и призвал духов в тела своих воинов. Он использовал в войне магию, астрологию и алхимию; англичане повесили его и его соратников в 1932-м году.

Мифы Ктулху

- Экспедиция Хокса в 1905-м году обнаружила затерянный город Алаозар на плато Санг, но погибла, будучи атакованной племенем

чо-чо. Единственный выживший, Эрик Марш, опубликовал свои мемуары и умер в 1934-м году. *Чо-чо* Алазоара поклоняются Двудинному Ужасу Жар и *ллойгору*. Плато Санг является источником чёрного лотоса, дарующего власть над снами, безумием и смертью.

- Это всё может быть связано с бирманским культом Гатаноа.

Бразилия

- Избранный в 1930-м году президент-популист Жетулиу Варгас постепенно превращает своё правление в диктатуру. Фашистское движение зеленорубашечников-интегралистов (популярное у миллиона бразильцев немецкого происхождения) сражалось с коммунистическими агитаторами на улицах вплоть до 1938-го года, когда Варгас запретил военизированные группировки и взял власть в свои руки, приняв новую конституцию в 1937-м году.
- В 1920-м году медиум и целитель Зелио де Мораэс основал умбанду, смесь спиритизма и макумбы (традиционной афро-бразильской религии, похожей на вудуизм); к 1938-му году она распространилась в среднем и высшем классе белого и смешанного населения Рио де Жанейро. Ритуалы умбанды включают общение с кабоклос или «гостями из леса» и претос велхю — «старыми рабами».
- В Бразилии произошло два события, напоминающих взрыв Тунгусского метеорита: в верхах долины Рио Курака в 1930-м году и в 1935-м году близ Рупунуни на границе с Британской Гвианой.
- Будущий агент Аненербе Эдмунд Кисс исследовал дельту Амазонки в 1928-м году.

Мифы Ктулху

- В 1925-м году археолог Перси Фоссет пропал без вести. Его навёл на след потерянного города Мурибека загадочный базальтовый идол, который, по словам учёного, происходил из Атлантиды.

Гаити

- Соединённые Штаты прекратили продлившуюся два десятилетия оккупацию, полно-

стью покинув Гаити в 1934-м году. Американцы уничтожили бандитизм и вызвали немало нареканий из-за попыток подавить вудуизм, популярность которого выросла в эти тяжёлые времена.

- Опубликованная в 1929-м году книга журналиста Уильяма Сибрука «Остров магии» поведала миру о *зомби* и вудуизме как таковом (который он отделял от тёмной магии уанга).

Мифы Ктулху

- Великий лоя Дамбалла Веди известен почитателям Йига под именем Ползущий в ночи.
- Во время грандиозных восстаний рабов в 1790-х Ньярлатхотеп выступил в роли испанского волшебника «дона Педро» и стал вдохновителем проведения кровавых ритуалов Петро соответствующей ветви вуду.
- Некоторые вудуисты почитают Ктулху под именем подводного лоя Агве, а рост активности культов на Гаити соотносится с увеличением влияния снов Ктулху и подобного рода феноменами.

Германия

- Ставший канцлером в январе 1933-го года Гитлер быстро наводит свои порядки. Сыщики-евреи, даже если они из Америки или Англии, встретятся с постепенно растущей враждебностью. Беженцам из Германии зачастую приходится распродавать свои пожитки (включая библиотеки и артефакты предков) за бесценок.
- Нацисты начали сожжения книг (во время которых кто-то мог рискнуть и спасти «упадническую» литературу) 10 мая 1933-го года. Они также запретили служащим Вермахта быть масонами в 1934-м году и вскоре начали бороться с другими тайными обществами. К 1935-му году Орден восточных тамплиеров Кроули, Общество теософов, Золотой рассвет и Братство Сатурна (помимо прочих магических сообществ) были запрещены, а их библиотеки конфискованы отделом В седьмого управления РСХА.

Мифы Ктулху

- Великий Древний Къэгха, Дремлющее Око, заточён в пещере под холмом Дункельхюгелъ

близ Фрайхаузгартена под охраной пяти Вайен: «Зелёной Луны», «Белого Пламени Темнее Чем Ночь», «Крылатой Женщины», «Белой Тьмы Краснее Чем Огонь» и «Чёрного Света».

- Немецкие учёные 19-го века, такие как фон Юнтц, Достманн и Мюльдер, открыли немало о Мифах, и их труды можно найти в библиотеках университетов Колони, Франкфурта, Вены и Берлина.

Гренландия

- Этот покрытый льдом остров служил источником диспутов между Данией и Норвегией, которые разрешил вердикт, вынесенный в 1933-м году постоянной палатой международного правосудия.
- Хотя у Аненербе были планы по посещению этого острова, полагаемого древней родиной арийцев Туле, они смогли снарядить туда экспедиции Отто Рана и Бруно Швайцера лишь в 1936-м и 1938 -м годах.

Мифы Ктулху

- Профессор Уильям Чаннинг Уэбб, безуспешно разыскивая рунические надписи, столкнулся в Западной Гренландии с племенем деградировавших эскимосов, поклонявшихся Ктулху.
- Льды Гренландии скрывают забытые цивилизации Гипербореи и следовавший за ней Ломар. Тундра полна капищ Цатогуа, выживших доисторических *вурми* и чудовищных *гнофке*.

Египет

- Независимый от британской власти и возглавляемый королём Фуадом Первым (передавшим власть своему сыну Фаруку после 1936-го года) Египет недоволен английским вмешательством в управление армией и Суэцким каналом. Немецкие, итальянские и советские агенты плетут заговоры среди недовольных религиозных лидеров, амбициозных офицеров и контрабандистов в Каире, Александрии и Порт-Саиде. Незаконная торговля реликвиями, мумиями и свитками процветает, несмотря на официальные запреты; **уличное чутьё** поможет сыщикам найти продавцов.

- Список известных египтологов, проводивших раскопки в 1930-х годах, включает в себя Пьера Монтэ в Танисе, Джона Пендлбери в Ахетатоне, Жана-Филиппа Лауэра в Саккаре, Гюнтера Рёдера в Гермополе и Джорджа Рейснера в Гизе. Разные учёные-авантюристы вроде фашистского мистика Рене Генона в Каире и теософа Р.А. Шваллера де Любича в Луксоре также изучают различные монументы. Гарвард, Мискатоник, Британский музей и Германский археологический институт (DAI) участвуют в исследованиях на территории страны. Получение разрешения на раскопки требует учёной степени, связей с соответствующей организацией и траты, по меньшей мере, 1 пункта **бюрократии**.

Мифы Ктулху

- Существует, по меньшей мере, два культа почитателей Ньярлатхотепа, утверждающих, что их основал сам Нефрен-Ка: политически активное Братство Чёрного Фараона и состоящее из дилетантов общество Детей Сфинкса.
- Культ бедуинов поклоняется чудовищной Твари, живущей под пирамидами, а в верхнем Египте скрывается один из уцелевших культов Гатаноа.
- В Египте также можно встретить *вампира* по имени Сет, племя выродившихся *змеюлодей* в болотах Нила и огромную колонию *упрей* в Городе Мёртвых Каира.
- Некроманты и другие начинающие чародеи блуждают по библиотеке университета Аль-Азхар и Египетскому музею.

Испания

- В испанских музеях и частных коллекциях можно увидеть идолы, кипу, драгоценности и прочие артефакты, которые были отняты у майя, ацтеков или инков (а также книги, картины и другие вещи, вывезенные испанскими армиями из Италии и Германии в 16-м и 17-м веках). Из-за сопряжённых с войной лишений эти предметы могут быть куплены за выгодную цену или же выкрадены достаточно смелыми ворами во время бомбёжки.
- Въезд в страну в период гражданской войны (1936–1939) потребует связей среди немецких

или итальянских торговцев оружием (чтобы попасть на территорию националистов через Севилью) или в Коминтерне (чтобы войти на территорию республиканцев через Барселону или Картахену). Любые такие связи чреваты для сыщиков арестом другой стороной и даже казнью (или же ликвидацией советскими агентами).

Мифы Ктулху

- Бывший храм Чаугнар Фаугна в Пиренеях всё ещё хранит жуткие тайны.
- Гипотеза Адольфа Шультена о том, что испанский город Тартесс (ныне погрузившийся под воду у побережья близ Кадиса) и был изначальной Атлантидой может быть связана с поселениями *глубоководных* в этих краях.

Луизиана

- Известный популист Хьюи Лонг по прозвищу «Морской царь» стал губернатором Луизианы в 1928-м году, в период с 1931-го по 1932-й также являясь сенатором. Позднее избранный им лично в качестве преемника Оскар Келли Аллен сменил его на посту губернатора, дав Лонгу возможность проводить больше времени в Сенате, занимаясь подготовкой к радикальным государственным реформам. Его противники, включая Франклина Рузвельта, называли его фашистом; Лонг был убит в 1935-м году. Его политический аппарат перешёл к его брату Эрлу, который был губернатором штата с 1937-го по 1939-й год.
- Известными вудуистами Нового Орлеана того времени были мать Катерина Сил (из Яслей Истинного Света), отец Джеймс Джозеф (из церкви баптистов Иерусалимского Храма), Люк Тёрнер (племянник верховной жрицы Мари Лаво) и Лора Хопкинс, также известная как «Мадам Ла-Ла».
- Начиная с 1935-го года, археолог Кларенс Хангерфорд Вебб проводил раскопки индейских захоронений в Паверти Пойнт на севере штата.

Мифы Ктулху

- В 1907-м году полицейский инспектор Джон Реймонд Лейграсс возглавил рейд против засевшего в болотах культа Ктулху. Среди мно-

жества обнаруженных им загадочных предметов был белый идол Ктулху.

- Мистики Этьен-Лоран де Мариньи (душеприказчик Рэндольфа Картера) и Генрикус Ваннинг возглавляли расположенную в Новом Орлеане группу магов, известную как Клуб Гроба, пока Ваннинг не погиб при загадочных обстоятельствах от укуса крокодила во время Марди Гра 1937-го года.

Монголия

- Некогда бывшая сердцем простиравшейся от Бирмы до Венгрии огромной империи эта коммунистическая страна и соседствующая с ней Танну-Тува были сателлитами СССР с 1921-го года. Именно тогда Красная Армия захватила в плен и казнила «Безумного Барона» Унгерна фон Штернберга, который считал себя «Царём мира», чьё появление в Азии было предсказано в некоторых магических буддистских текстах.
- Между 1920-м и 1930-м годами палеонтолог Рой Чепмен Эндрюс снарядил несколько экспедиций в пустыню Гоби, разыскивая яйца и скелеты динозавров. В это время он также мог быть агентом военно-морской разведки США.
- Окультист, мистик и художник Николай Рерих исследовал Монголию во время своего путешествия по Азии в 1925–1928 годах, а также в 1934–1935 годах по заданию (с заявленной целью найти устойчивые к засухе растения) министра сельского хозяйства США (и будущего вице-президента) Генри Уоллеса.

Мифы Ктулху

- В более тёплые и влажные века Монголия была центром огромной древней империи (известной теософам под именами «Уйгур» и «Нага»), которая соперничала с Му. Она могла полностью исчезнуть из нашего пространственно-временного континуума, переместившись в некое иное измерение.
- Другие тексты говорят о том, что именно в Монголии некогда находилось озеро Хали и что Каркоза появлялась там во времена владычества Хастура.
- Связь между этими двумя легендами и русским преданием о Беловодье остаётся неизвестной.

- Через три месяца после исчезновения экспедиции Коупленда-Эллингтона в 1913-м году обезумевшего антрополога из Мискатоника Гарольда Хадли Коупленда обнаружили в Монголии. При нём были таблички Тсантху. После его самоубийства в 1926-м году таблички перешли в собственность института Тихоокеанских редкостей Сэнборна в Сантьяго, штат Калифорния, откуда их выкрали в 1933-м году.

Остров Пасхи

- Находящийся под юрисдикцией чилийского флота остров Пасхи знаменит своими загадочными статуями-моаи. Они смотрят внутрь острова; их всего 887. Между 1770-м и 1838-м годами островитяне опрокинули все статуи лицом вниз.
- В 1932-м году венгерский инженер Гильом де Хевеси выдвинул гипотезу о родстве надписей ронго-ронго на острове Пасхи с нерасшифрованным доарийским алфавитом Мохенджо-Даро в Индии.

Мифы Ктулху

- Остров Пасхи является самым близким участком суши к координатам, указанным в «Рассказе Йохансена» (47°9' южной широты и 126°43' западной долготы), которые указывают на местонахождение затонувшего Р'лехеа.

Перу

- После военного переворота в 1903-м году полковник Луис Санчес Серро занимал пост президента (кроме периода в 1931-м году, когда он был смещён из-за действий левой панлатиноамериканской организации АПРА), пока не был убит 30-го апреля 1933-го года. Его преемник Оскар Бенавидес запретил коммунистическую партию и АПРА. Бенавидес боролся с левыми и забастовками, оставаясь у власти (несмотря на поражение в выборах 1936-го года) до 1939-го года. Необъявленные пограничные войны с Колумбией проходили в 1932-м году и Эквадором — в 1938-м.
- Когда Хирам Бингем «находит» Мачу Пикчу в 1911-м году, возрастает интерес к перуанским и андским древностям. Среди заинтересо-

ванных лиц — мистик Эдмунд Кисс, который в 1928—1929 годах исследует озеро Титикака и Тиахуанко в расположенной неподалёку Боливии. Кисс планирует вернуться в Перу в составе экспедиции Аненербе в 1940-м году.

Мифы Ктулху

- Крупный культ Ктулху процветает в горных долинах к северо-западу от Куско, в регионе Салапунко близ Мачу Пикчу. Состоящие в нём индейцы считают Ктулху божеством инков Виракочей, «силой воды», который уничтожил и воссоздал мир, после чего спустился на дно океана, пообещав вернуться.
- Согласно фон Юнтцу, в Перу существует культ Гатанано.
- В расположенном в Лиме университете Сан Маркос есть копия «Некрономикона» на греческом языке.

Румыния

- В находящейся под властью короля Кароля Второго Румынии действует фашистская подпольная организация, известная как Железная Гвардия. Бухарест — красивый город, известный как «Балканский Париж». После войны Румыния аннексировала Трансильванию, ранее находившуюся под властью Венгрии. Венгерский национализм в этом регионе является источником множества проблем.
- Доктор Франц Альтгейм из Аненербе провёл август 1938-го года в Румынии, разыскивая дакские руины.

Мифы Ктулху

- В октябре 1928-го года огромным взрывом был разрушен замок Ференци в Трансильвании, о котором долгое время ходили слухи как о месте поклонению Йог-Сототу. Могли ли после этого уцелеть артефакты или сами служители Йог-Сотота?
- Согласно легенде, «Схоломанс» — школа дьявола — находится под водами озера к югу от Германштадта (Сибиу) в Трансильвании. Его учениками, по слухам, были Иоганн Фауст

и граф Дракула. Также там может находиться отродье или воплощение Хастура или Ктулху.

- Пещера под Карпатами ведёт к подземной гробнице Ньюгты, Не Должному Существовать (другие пещеры Ньюгты находятся в Сирии, китайском Туркестане, Новой Зеландии и Салеме, штат Массачусетс).

Саудовская Аравия

- Под властью основавшего её короля Абдул-Азиза ибн Сауда Саудовская Аравия укрепила свои позиции на Аравийском полуострове после нескольких войн в период между 1924-м и 1932-м годами. Йемен после войны в 1934-м году становится её вассалом, после чего за пределами власти ибн Сауда остаётся только британская колония в Адене (и, в меньшей степени, британские протектораты вдоль побережья залива). Немусульманам запрещено находиться в Мекке, для посещения страны требуется разрешение от короля.
- Безрезультатные поиски нефти продолжают до забастовки в Дхаране в 1938-м году. Из-за предательских действий советника ибн Сауда англичанина Сент Джона Филби (чей сын Ким был завербован ОГПУ в 1934-м году) право на добычу нефти досталось созданной в ходе концессионного соглашения с American Standard компании Agamco. Филби также исследует в 1932-м году Руб-эль-Хали или «Пустую Четверть», разыскивая затерянный город Ирем, и проводит немало времени, договариваясь с Германией и Испанией о поставках нефти Вермахту.

Мифы Ктулху

- Находящийся в Алой пустыне Ирем многостолпный является местом паломничества чародеев, некромантов и представителей *Великого народа* Йит. Он, в некоторой степени, расположен на границе пространства и времени, а выгравированная на его вратах рука тянется к Серебряному ключу. Под Иремом находится двойное святилище Нуга и Йеба.
- Ирем также расположен недалеко от Безымянного города — родины маскутов. Согласно некоторым источникам, Безымянный го-



род является капищем Хастура, в то время как в Иреме находится культ Ктулху.

Советский Союз

- Сталин правит СССР при помощи чисток, голода и террора. Трудовые лагеря ГУЛАГ под управлением ОГПУ (ставшим в 1934-м году НКВД) в течение этой декады увеличиваются в размерах от 200 000 человек в 1931-м году до 1.1 миллиона в 1935-м и 1.65 миллиона в 1939-м.
- Официальная идеология Советского Союза отвергает паранормальные явления, включая Мифы, и это означает, что любые шаманы, жрецы или мистики, скорее всего, умирают от голода, роя канавы в мёрзлой земле или добывая золото в Сибири. Тем не менее, влиятельный писатель в жанре «социалистического реализма» Максим Горький верил в телепатию и смог создать небольшой круг гностиков из художников и философов, но в 1936-м году он умер при загадочных обстоятельствах.

- «Белые» эмигранты в Европе и Америке, как и беженцы из Германии, вынуждены продавать свои семейные сокровища.
- Коминтерн поддерживает художников, писателей и музыкантов, соответствующих сталинским требованиям, что может оказаться хорошим источником денег или связей для сыщиков, сумевших воспользоваться этим.

Мифы Ктулху

- Взрыв Тунгусского метеорита в 1908-м году, по слухам, мог быть попыткой призыва Азатота, предпринятой культом нигилистов, отправленных царём в ссылку.
- За полярным кругом есть город, населённый теми, кого на протяжении веков уносил Итакуа.

Тибет

- В 1933-м году умерло 13-ое воплощение Далай-ламы, а новое родилось в 1935-м году и интронизовано только в 1940-м. В это время страну возглавляет Ретинг Ринпоче (настоятель монастыря Ретинг). Вышедший в 1933-м году роман Джеймса Хилтона «Потерянный

горизонт» популяризует миф Шамабалы или Шангри-Ла, связав его с Тибетом.

- В Тибете нет машин и аэропортов; путешествия совершаются верхом или пешком. Чтобы попасть в Тибет из Индии, требуется разрешение от английских властей или немалая хитрость. Для путешествия из Китая необходимы недюжинная выносливость и удача.
- Американский натуралист Брук Долан возглавил две экспедиции в Тибет в 1931-м и 1934–1935 годах. Оба раза в состав экспедиции входил орнитолог Эрнст Шефер. В 1939-м году, став гауптштурмфюрером СС, Шефер возглавляет группу Аненербе, отправившуюся в Тибет для проведения биологических исследований, а также захвата тибетских священных и магических текстов и поиска древних ариев среди касты лам.

Мифы Ктулху

- Элементы предшествующей буддизму религии Бон сильно похожи на учения и практики Мифов. Причина может крыться в её возрасте или же географической (или духовной) близости с культом трупоедов с изолированного Ленга. К примеру, действие национального тибетского эпоса о Гэсэре происходит в «королевстве Линг».
- В районе плато Цанг дремлет Чаугнар Фаугн. Также там обитает нечеловеческая народность, поклоняющаяся чуме и морю. Окультисты Цанг-ка проникли в медицинскую систему Сан-Франциско в 1899-м году и могли стать причиной вспыхнувшей в следующем году эпидемии бубонной чумы и нескольких случаев «чёрной лихорадки» в тюрьмах.
- Экспедиция Коупленда-Эллингтона 1913-го года разыскивала следы уцелевших Му на плато Цанг, но окончилась катастрофой (см. Монголия, стр. 112).

- В ламаистском монастыре Нен-Мка в северном У-Цанге обитатели почитали Хастура и Азатота, пока он не был уничтожен тибетской армией в 1911-м году.
- В Гималаях встречаются *ми-го*, а оставленные ими следы принимают за следы *йети*.

Южный Тихоокеанский мандат

- Состоящий из Маршалловых, Каролинских и Марианских островов (за исключением находящегося под американской властью острова Гуама) «Южный Тихоокеанский мандат» был передан Японии Лигой Наций после войны. Начиная с 1934-го года, Япония укрепляет Трук, известный как «Тихоокеанский Гибралтар», а также Сайпан, Тиниан, Палау и Яп. Впоследствии японское правительство закрывает эти области для иностранцев.
- В это время «Южная группа» японского флота спонсирует археологические экспедиции из университета Тохоку, которые обнаруживают огромные человеческие кости и покрытие иероглифами дощечки на Понапе и Кусаие.

Мифы Ктулху

- Согласно исследованиям антрополога Гарольда Хадли Коупленда из Мискатоника, остров Понапе был домом Великого Древнего Зот-Оммога, а мегалитический комплекс Нан-Мадол представляет собой руины Му.
- Согласно «Понапским манускриптам», переведённым капитаном Абнером Иезекиилем Хогом в 1734-м году, в Понапе существовал культ *глубоководных* сродни тому, что процветал в Инсмуте, и это позволяет предположить, что в Тихом океане близ Каролинских островов находится большое поселение *глубоководных*. Понапе является крупнейшим центром почитания Ктулху.



Сюжетные основы

«Но готовились и более решительные действия, и в помещениях складов Брауна по ночам тайно собирались проворные моряки и старые каперы...

Медленно, но верно зрел план...»

— *«Случай Чарльза Декстера Варда»*

Если игровую кампанию можно сравнить с «сюжетной аркой» телевизионного сериала, то сам сериал будет сюжетной основой. Сюжетная основа или же завязка кампании является корнем повествования, из которого Хранитель выводит дальнейшие игровые кампании и отдельные приключения.

Для создания сюжетной основы Хранителю необходимо определить базовые правила. Их можно придумать вместе с игроками, предоставить им несколько вариантов на выбор или же написать втайне от них, сообщив лишь правила создания сыщиков. Ниже приведено несколько примеров сюжетных основ.

Обстановка: время и место, где начнётся игра и будут происходить основные события. Хотя многие истории «Ктулху» случаются в 1930-х на Западе, Мифы Ктулху охватывают весь мир. Устанавливаемые Хранителем рамки помогут сфокусировать игру. Будет ли действие протекать сугубо в Аркхеме, в мегаполисе вроде Лондона или на глубоком юге США? В сельской местности или в самом городе? В континентальной Европе или в Англии? Придётся ли персонажам путешествовать? Какую роль сыграют странствия сквозь пространство и время? Какие будут использоваться языки? Созданные игроками сыщики не должны оказаться бесполезными или неадекватными окружению. Обстановка и её рамки могут изменяться в течение кампании, но Хранителю требуется определённая отправная точка.

Стиль: для начала нужно решить, будет ли игра использовать авантюрный или классический

подход или же окажется некой смесью обоих. Что выйдет на первый план: вселенский ужас или жестокость? Ограничит ли Хранитель сыщиков законами (например, о применении оружия) или позволит вот уже четвёртому их расследованию окончиться пожаром? Будет ли игра похожа на технотриллер или же она посвящена свойственным готической литературе эмоциональным конфликтам? Насколько важную роль в сюжете сыграют вопросы политики и расы? Когда того потребует бросок кубиков, превращается ли персонаж в крушащего всё вокруг и истерично смеющегося безумца или же он получает серьёзную психическую травму?

Мифы: они сильно влияют на стиль игры, поэтому Хранитель должен решить, насколько важную нишу Мифы занимают в игровом мире. Но, в отличие от стиля игры, эта характеристика сюжетной основы должна остаться тайной. Насколько Мифы вездесущи и какова их природа? Стоят ли они за всеми культурами и религиями или же только за некоторыми? Или только за «злыми» культурами? Сколько существует экземпляров «Некрономикона»? Как часто можно встретить Знак Древних? Можно ли узнать о значении слова «Ктулху» в справочнике? Что известно о Мифах властям и что они собираются с этим делать? Какие боги и титаны играют важную роль, а какие являются выдумкой? Хранитель также может выбрать определённые источники для вдохновения: самого Лавкрафта, дуализм Дерлета, причудливость Кларка Эштона Смита или многообразие Лина Картера.

Сыщики: самый важный вопрос: что объединяет сыщиков? Даже если Хранитель всё решает самостоятельно, в этом вопросе лучше обратиться к игрокам. Случайна ли их встреча? Откроется ли некая связь позднее, будь то об-

щий предок; профессор, с которым знакомы все сыщики, или же работодатель? Встретились ли они на аукционе или во время собеседования? Являются ли они представителями одного тайного общества, студенческой организации или отдела полиции? На создание сыщиков повлияет как обстановка, так и стиль, поэтому от Хранителя должна последовать подсказка: «Всё начинается в Австралии, а ваши сыщики должны быть выносливыми и заинтересованными в астрономии».

Второстепенные персонажи: Хранитель должен уделить внимание и другим «актёрам» — персонажам, которые будут двигать историю вперёд и взаимодействовать с сыщиками. Это могут быть их соперники, местные власти, священник из ближайшей церкви, использующий их в своих целях злодей или даже «приглашённые звёзды» вроде Говарда Хьюза, Джона Эдварда Гувера или Алистера Кроули. Хранителю однозначно стоит вводить в повествование связанных с сыщиками или придуманных игроками персонажей вроде факторов самообладания, протезов и друзей по переписке, а также контактов и информаторов (стр. 42 книги «Ктулху»), приобретаемых за счёт способностей **полицейского жаргона, статуса** или особенностей профессии.

Дополнительные правила: если того требует обстановка или же стиль, Хранитель может ввести дополнительные правила. Это могут быть новые способности, рода деятельности и виды магии. Стоит отметить, ограничены ли чем-то способности, а также используются ли правила классического или авантюрного подхода.

Краткое описание: и, наконец, попробуйте создать краткое описание, которое привлечёт игроков: «Это “Секретные материалы” в СССР!», «Грант Моррисон против Августа Дерлета!», «Доктор Хаус в Археме!», «Лавкрафт и Оруэлл: глубоководные и Гражданская война в Испании!» Сочинять описания не обязательно, но это может помочь игрокам прочувствовать атмосферу: «Это как в “Баффи”» сильно отличается от «Это как в “Сверхъестественном”», хотя оба сериала посвящены теме охоты на чудовищ.

Исследовательская группа Армитаж

«Мискатоникский университет пошёл мне навстречу в вопросе финансирования... Мы старались сохранить определённую секретность, дабы бульварные газеты не сочинили о нас невесть что».

— *«За гранью времён»*

За последние годы немало профессоров Мискатоникского университета встретились с Мифами, что создало критическую массу опасных знаний. Решив действовать, они сплотились под началом доктора Генри Армитаж в неформальную «группу исследователей», схожую с комиссией учёных, помогавшей президенту Вудро Вильсону во время переговоров в Версале в 1919-ом году.

Обстановка

Эта сюжетная основа использует структуру «заданий», на которые персонажи отправляются из своей «штаб-квартиры» в Мискатоникском университете в городе Археме, штат Массачусетс. Она начинается в осенний семестр 1935-го года сразу же по возвращении экспедиции Дайера-Пизли из западной Австралии. Кампании и отдельные приключения могут происходить в любом месте, куда способны попасть учёные Мискатоника: от научных конференций в Берлине до археологических раскопок в Египте или «прогулок» по глуши близ Данвича. Примерно половина приключений затрагивает Новую Англию, где и происходило действие произведений Лавкрафта, но строгих географических ограничений нет. Кампания может быть посвящена серии загадок или же одной крупной экспедиции.

Стиль

Стиль определяет Хранитель, так как университетская обстановка поощряет классическую игру, в то время как постоянные путешествия предполагают авантюристичность. Лучше всего здесь подойдёт спокойная, формальная атмосфера учебного заведения с периодическими проблесками безумной науки, нежели психологические и эмоциональные пытки, хотя в некоторых произведениях про университеты говорится обратное.

Мифы

Мифы слабо изучены. В 1908-м году в Америке было всего два антрополога, знакомых со словом «Ктулху». Поиски истины в таинственных и зачастую неполных гримуарах, написанных безумцами, требуют ежедневной кропотливой работы, подкреплённой постоянными экспедициями. Власти остаются в неведении, и исследовательская группа поддерживает этот статус-кво.

Сыщики

Все сыщики являются преподавателями, сотрудниками или студентами Мискатоникского университета (Хранитель может при необходимости включить в их число бывших полицейских среди охранников, вернувшихся в университет ветеранов войны, врачей из медицинского колледжа и т. д.). Все они принимали участие в первой экспедиции или локальном приключении, которое раскрывает для них определённый аспект Мифов (это может быть идеей для первой сюжетной линии или же просто воспоминанием). Все они сотрудничают с доктором Армитажем, пытаясь проникнуть в глубины тайн Мифов.

Второстепенные персонажи

Роли второго плана этой сюжетной основы отведены для других преподавателей и членов исследовательской группы. Они могут быть информаторами, соперниками или даже (втайне) злодеями. «Данвичское трио» (Армитаж, Морган и Райс) являются своего рода «внутренним кругом» исследовательской группы. Они хранят секреты и контролируют доступ к «Некрономикону». В 1935-ом году в группе состоят перечисленные ниже деятели.

Доктор Генри Армитаж (год рождения 1855):

главный библиотекарь и специалист по средневековой эпиграфике, оккультизму и лингвистике. Получил докторскую степень по литературе в Кэмбридже, где у него могли остаться связи. Ушёл в отставку (сохранив почётное звание) в 1936-м году, чтобы посвятить всё своё время руководству исследовательской группой.

Доктор Фердинанд Эшли (год рождения 1891):

адъюнкт-профессор археологии, специализирующийся в египтологии. Участвовал в западноавстралийской экспедиции. Как и Морган, достаточно молод и готов работать «в поле».

Доктор Уильям Дайер (год рождения 1880): профессор геологии, переживший первую экспедицию Мискатоникского университета в Антарктиду. Требует соблюдать секретность и является противником новых экспедиций.

Доктор Тайлер М. Фриборн (год рождения 1906):

адъюнкт-профессор антропологии, участник западноавстралийской экспедиции. Этот самопровозглашённый радикал и коммунист еле удерживается на своей должности, подвергаясь критике коллег. Создан для работы «в поле», но личные исследования для него порой важнее работы в группе.

Доктор Сайрус Ланфер (год рождения 1871):

заместитель главного библиотекаря, ставший главным библиотекарем в 1936-м году. Не разбирается в Мифах, но доверяет доктору Армитажу.

Доктор Уильям Мур (год рождения 1886):

профессор геологии со специализацией в палеонтологии. Возглавлял экспедицию Старквезера-Мура в Антарктиду в 1932–1933 годах. В официальных источниках находки этой экспедиции сильно преуменьшены.

Доктор Фрэнсис Морган (год рождения 1891):

адъюнкт-профессор археологии, специалист по Юго-Западной Америке, также обладающий знаниями о Междуречье и Египте. Верит в научный метод и логику. Достаточно молод и готов работать «в поле».

Доктор Натаниэль Пизли (год рождения 1900):

профессор психологии, специализирующийся в области патопсихологии. Последователь Юнга, движимый желанием отомстить за страдания отца, почётного профессора Мискатоника Натаниэля Уингейта Пизли, который по возвращении из экспедиции в Австралию попал в психиатрическую лечебницу.

Миссис Агата Уоррен Пикман (год рождения 1849):

эксцентричная и властная глава фонда Натаниэля Дерби Пикмана, предоставляющего финансовую поддержку для некоторых операций исследовательской группы. Миссис Пикман ратует за честность, добропорядочность и точность ведения бухгалтерии. Она зовёт Армитажу «молодым человеком».

Доктор Уоррен Райс (год рождения 1866):

профессор в области древних языков, специалист



по семитским и ближневосточным языкам. Пессимистичный прагматик.

Доктор Эфраим Спрэг (год рождения 1886): врач с частной практикой и патологоанатом округа Эссекс. Хотя Спрэг и не сотрудник университета, он является очень полезным союзником.

Доктор Альберт Уилмарт (год рождения 1861): профессор английского языка со специализацией в фольклоре Новой Англии. Он возглавил факультет английского языка в 1930-ом году. Сдерживаемый служебными обязанностями и хрупкой психикой (последствия кошмарных событий в Вермонте) он посылает за информацией младших научных сотрудников и студентов.

В зависимости от типа кампании второстепенными персонажами могут выступать также соперники из других университетов, агенты Аненербе и бюрократы из администрации Университета.

Дополнительные правила

Члены исследовательской группы могут использовать научные способности, которыми они в действительности не обладают. Для этого сыщи-

ки должны выбрать в качестве покровителя одного человека из вышеуказанного списка, который и ввёл их в состав группы (впрочем, можно придумать своего). Во время расследования сыщики могут написать, телеграфировать, звонить или иным образом обращаться к своему покровителю; он передаст им информацию, если это возможно. Покровитель способен втянуть сыщиков в соперничество с другими учёными или усложнить им жизнь иным образом. Вы также можете сократить количество научных способностей, доступных сыщикам, и тем самым вынудить их обращаться к своим покровителям.

По решению Хранителя любой из членов исследовательской группы может обратиться к доктору Армитажу, который проведёт исследование в библиотеке Орна. Тем не менее, он вполне способен утаить истину или же заставить сыщиков «отплатить услугой за услугу».

Краткое описание

Это может быть как «Индиана Джонс и Совет наблюдателей из “Баффи”», так и «Тайная история Донны Тарт в мире Лавкрафта».

Проект «Завет»

«Зимой с 1927-го на 1928-ой год представители федеральных властей втайне провели странное расследование определённого характера в старинном порте Иннсмут в штате Массачусетс».
— *«Тень над Иннсмутом»*

После того как президент Кулидж тайно ввёл военных в Иннсмут, штат Массачусетс, флот и морская пехота США совместно с агентами Казначейства и ФБР атаковали город 13 февраля 1928 года. Сторожевой корабль береговой охраны Урания и подводная лодка S-19 под прикрытием глубинных бомб, торпед и сонаров подошли к рифу Дьявола и высадили на него десант. Большая часть города была сожжена и разбомблена, а сотни жителей Иннсмута — арестованы и переправлены в тайные лагеря и тюрьмы. Всё это входило в проект «Завет», информация о котором замалчивается на всех уровнях правительства. Глава ФБР Джон Эдгар Гувер отказывается обсуждать его даже с ближайшими советниками, хотя иногда он посещает определённые места в калифорнийской пустыне. Даже президент Рузвельт может оставаться в неведении касательно этой операции. Сам факт существования проекта, равно как и его цели, остаются тайной.

После смерти президента Кулиджа 5 января 1933 года участники проекта «Завет» остались наедине с кошмарами, напоминающими им о памятной ночи в промозглом Иннсмуте. Они сформировали тайное общество из служащих армии и секретных агентств США и оказывают друг другу посильную поддержку. Члены общества зовут себя «сторонниками Завета» или «Друзьями Эзры» (в честь Эзры Уидена, патриота, одолевшего в 18 веке колдуна) и используют в качестве кодовых слов различные вариации слов «Эзра», «Самсон» и «Ковчег Завета».

Обстановка

Везде, где присутствуют вооружённые силы США, могут оказаться и члены «Завета». В основном это включает в себя континентальные штаты, но сюда относятся также Аляска, Гавайи, Панама, Филиппины, Гуам, Виргинские острова, Пуэрто-Рико и река Янцзы (где до 1941 года американский флот проводил патрулирование). В 30-х годах согладалаи ФБР

присутствовали в Латинской Америке, а флот патрулировал Карибский бассейн и поэтому посвящённые разведке приключения могут происходить где угодно, начиная с Кубы и заканчивая Аргентиной.

В полной путешествий авантюрной игре члены «Завета» могут предпринимать свои операции в любой части света, где у них есть «связи», например, с американскими посольствами или даже с базами ВМФ.

Стиль

Его определяет Хранитель, но ввиду акцента на шпионаже и перестрелках он ближе к авантюренному. Общая атмосфера довольно мрачна и жестока. Важную роль будет играть политика, равно как и психологические травмы агентов «Завета».

Стиль можно сменить, если сделать проект «Завет» всё ещё функционирующей совместной тайной операцией ФБР и флота, хотя командование каждой из сторон может полагать этот проект чисто своим или же отрицать его существование.

Мифы

Проект «Завет» начался с борьбы с Дагоном и Ктулху, и они наверняка будут связаны со всеми расследованиями, затрагивающими морской флот. Широкомасштабное раскрытие всех Мифов нарушит темп игры; отдельная кампания может быть посвящена одним только *ми-го* или же культу Хастура. Одной из важнейших тайн должна быть информация о том, пытаются ли некие службы американского — или любого другого — правительства сражаться с Мифами или использовать их в своих целях.

Сыщики

На роль сыщиков лучше всего подходят служащие правительства или армии (в частности береговой охраны, флота или морской пехоты) США, но также подойдут авторитетные гражданские фигуры и неофициальные агенты властей из числа инженеров-нефтяников, профессоров Мискатоникского университета, офицеров полиции Нового Орлеана и так далее. Они скорее всего участвовали в первом рейде проекта «Завет», или же более поздних операциях друзей Эзры. Хранитель может начать кампанию с того дела, после которого персонажам предложат стать членами «Завета».

Второстепенные персонажи

Ниже представлен перечень ключевых участников организации в рядах правительства США. Все они напрямую связаны с атакой на Иннсмут и могут обсуждать её только друг с другом. Они используют свои связи и влияние для того, чтобы готовить, проводить и утаивать операции по борьбе с Мифами, а также чтобы нанимать новых агентов.

Заместитель директора Кливленд Дрю, Секретная служба США (год рождения 1888): командовал атакой на Иннсмут, обладает обширными связями среди администрации. Его влияние на казначейство и министерство труда позволяет утаивать информацию о финансировании «Завета».

Доктор Давид Фрушаур, Смитсоновский институт (год рождения 1898): участвовал в атаке как агент казначейства, был ранен и ушёл в отставку по инвалидности. Получив докторскую степень по антропологии в Мискатоникском университете, он стал сотрудником Смитсоновского института. Фрушаур изучает находки «Завета» и является «историком» организации, хранящим её трофеи в тёмных подвалах Национального музея естественной истории.

Мастер-Сержант Эмиль Грабатовски, Морская пехота США (год рождения. 1880): ветеран атаки на Иннсмут, расквартирован на авиабазе ВМС США в Пенсакеле. Он готовит сотрудников «Завета» к борьбе с глубоководными и прочей нечистью.

Капитан Роберт Хэрроу, ВМС США (год рождения 1894): во время атаки на Иннсмут командовал подводной лодкой S-19; на данный момент сотрудник Управления военно-морской разведки в Вашингтоне.

Капитан Кёртис Хенли, Береговая охрана США (год рождения 1893): во время атаки командовал патрульным катером, на данный момент назначен капитаном размещённого в Бостоне сторожевого корабля Хэнкок.

Полковник Джозеф «Забияка» Мэйнс, Морская пехота США (год рождения 1885): главный покровитель «Завета» в рядах армии. Ему пришлось занять ненавистную «офисную» должность в Вашингтоне, чтобы помогать организации.

Ответственный оперативный сотрудник Альберт Райан, ФБР (год рождения 1890): представи-

тель ФБР, сотрудничавший с Дрю во время атаки на Иннсмут. У него, по-видимому, достаточно информации, чтобы Гувер не вмешивался в его дела с «Заветом», по крайней мере, пока они не предаются огласке.

Сыщиков нанял один из них или же некий другой агент. Также в их приключениях второстепенную роль могут играть их командиры, подчинённые или другие «посторонние», некоторые из которых подойдут в качестве замены погибшему жуткой смертью сыщику.

Дополнительные правила

В дополнение к используемым Хранителем авантюрным правилам, в игру могут быть введены новые профессии, перечисленные ниже.

Федеральный агент

Вы агент на службе правительства США со всеми соответствующими полномочиями и обязанностями (эта заготовка может быть использована и для агентов Её Величества).

Профессиональные способности: вождение, сбор улик, успокаивание или запугивание, юриспруденция, проницательность.

Бюро Запрета: добавляются бухгалтерское дело, маскировка, слежка и уличное чутьё.

ФБР: добавляются стрельба, допрос, бдительность и слежка.

Секретная служба: добавляются атлетика, стрельба, драка и бдительность.

Служба маршалов США: добавляются полицейский жаргон, стрельба, драка и слежка.

Статус: 3—5

Особенности: статус ограничен 5 пунктами рейтинга. До 1942-го года, когда Уильям Донован сформировал УСС из своих контактов в Йельском университете, богатым аристократам заказан вход в мир американских спецслужб.

- **Федеральный агент** может применять способность **бюрократии** для использования связей внутри своего агентства, **статус** для налаживания контактов в других правительственных службах и юриспруденцию или запугивание для того, чтобы попасть на любую территорию в пределах США.

Военный

Ниже указаны ещё две специальности военного (стр. 15 книги «Ктулху»), которые могут встретиться в команде «Завета».

Береговая охрана: добавляются первая помощь, механика и пилотирование.

Офицер разведки: добавляются бюрократия, криптография и книжные изыскания.

Краткое описание

От «Помесь «Неприкасаемых» с «Delta Green»!» до «Агенты из «Секретных материалов» против Фу Манчу!»

Лондонские охотники за книгами

«Весь этот цикл переживаний, разумеется, происходил из этой изъеденной червями книги. Я помню, где я её нашёл — в заполненном вечным туманом мрачном местечке на берегу маслянисто-чёрного потока. То был старый дом, лишённые окон комнаты и покои которого таят несметные ряды уставленных гниющими томами высоких книжных полок. Бесформенные груды книг лежали также там в корзинах и на полу; в одной из этих куч я и нашёл её».

— «Книга»

Великая депрессия привела к распродаже множества книжных коллекций: как частных, так и государственных. Этот кризис также заставил многих образованных и лишённых совести аристократов и будущих «Зверей 666» обратиться к чёрной магии... В том числе и к Мифам Ктулху. Это и привело к возникновению чёрного рынка, специализирующегося на торговле гримуарами.

Вы служите интересам этого рынка, идя по следам слухов, находя книги на распродажах или в заброшенных церквях близлежащих графств и обставляя соперников. Вам важна разница между редакциями Ворма от 1452 и 1472 года, и вы знаете, почему его труды нельзя открывать в полнолуние или находясь в Ладгейте. Иногда вы обнаруживаете потрепанный конспект фон Юнтца, а порой экспроприируете у незадачливого владельца первую редакцию Принна.

Мир жесток, и хуже всего то, что вам постоянно приходится спасать его от своих клиентов.

Обстановка

Эта сюжетная основа лучше всего приспособлена к кампании, действие которой будет протекать в Лондоне и его ближайших окрестностях, изредка перемежаясь визитами в богатые особняки или плохо охраняемые региональные библиотеки. Бричестер подойдёт в качестве второстепенного места действия, если Хранителю требуется раздвинуть географические рамки кампании или же попросту нравится творчество Рэмси Кэмпбелла.

Стиль

Играющие в атмосфере этой сюжетной основы должны просто содрогаться от омерзения и ужаса. Здесь сыщики являются не самыми приятными людьми, а встреченные ими оказываются ещё хуже. Акцент ставится на выживании в городе, отвратительной, мрачной магии и вещах, которые можно встретить на страницах жутких старинных гримуаров. Бал правят безумие и всевозможные психические расстройства, в то время как бой случается редко. Можно сказать, что это «классический Рэмси Кэмпбелл».

Мифы

Связанные с чёрным рынком люди знают о Мифах, хотя эти знания искажены невежеством и предвзвешенными суждениями. Сперва охотники за книгами могут недооценивать истинное значение своего товара или же попросту не волноваться об этом, как это делают торговцы ядерным оружием в 21-м веке. Использование этой сюжетной основы подразумевает разнообразие; сыщиков, их соперников и клиентов должно преследовать всё, что только может. Весь мир должен быть непонятным, пугающим и опасным. Сюжет просто не может обойтись без Й'голонака, Короля в жёлтом, Квачиль Уттауса и орды *крысotarей*.

Здесь также не повредит множество не связанных с Мифами чудовищ и мистиков, которые будут не только «облегчать» погружение в пучины Мифов, но и добавлять разнообразия. В зависимости от сценария гримуары могут выступать как катализатор сюжета, так и средством к разрешению загадки.

Сыщики

Сыщики представляют собой людей, связанных с лондонским чёрным рынком оккультной литературы (а также прочих сомнительных произведений, например, порнографических). Они скорее всего будут принадлежать к следующим профессиям: **антиквар, преступник, дилетант, хобо** или **частный сыщик** (впрочем, **художники, писатели, священники** и **профессора** тоже могут быть втянуты в эти дела). Вероятно, они организуют свой клуб охотников за книгами, находящийся в определённом магазине или же библиотеке.

Для создания атмосферы отчаянного безрассудства рейтинг **статуса** всех сыщиков ограничен 4, и они не получают свободных пунктов рейтинга в **статусе**. Игроки всё же могут делать своих персонажей **аристократами**, но только лишёнными наследства и не вхожими в высшее общество эксцентриками или происходящими из обедневшего рода.

Второстепенные персонажи

Среди второстепенных персонажей должно быть по меньшей мере два соперника, которые тоже охотятся за редкими книгами, со своими прихвостнями; не менее трёх клиентов (скорее всего магов, мистиков или жертв проявления Мифов) различного происхождения и местные из числа владельцев питейных заведений, грабителей могил, главарей банд и продажных полицейских. В общем их должно быть достаточно как для того, чтобы наполнить игру предательствами и обманом, так и чтобы вдохнуть в неё жизнь.

Дополнительные правила

Эта сюжетная основа требует большего количества способностей, связанных с книгами, и включает в себя возможность использования идиосинкратической «уличной магии».

Новые способности

Эта сюжетная основа вводит новые связанные с книгами способности в дополнение к стандартному набору правил **СЫЩИК**, наподобие того как в «Ночных хищниках» появляются различные техномагические способности для различных специальных агентов, шпионов и вампиров.



Анализ документов (прикладная)

Вы эксперт в области изучения физических документов (а не содержащихся в них текстов). Вы можете:

- Установить примерный возраст документа
- Определить, на какой бумаге был написан документ
- Отличить поддельные документы от настоящих
- Опознать почерк
- Сличить печатный документ с печатной машинкой
- Снять отпечатки пальцев с бумаги

Если эта способность не вводится в игру, то эти таланты и навыки переходят к **химии, сбору улик** и **истории**. Если она была введена, то является профессиональной способностью **частных сыщиков** и **антикваров**.

Анализ текстов (научная)

Изучив текст (не его бумажный носитель, в отличие от анализа документов) вы способны сделать выводы о его авторе. Вы можете:

- Узнать, принадлежит ли анонимный текст определённому автору, опираясь на примеры его трудов.
- Установить эпоху написания текста.
- Определить, откуда происходит автор и насколько он образован.
- Отличить истинное произведение автора от приписанного ему.

Если способность не вводится в игру, то эти таланты и навыки переходят к **истории**.

Библиография (научная)

Вы эксперт в области эстетики, истории и техники создания книг. Вы можете:

- Отличить подлинник от подделки.
- Обнаружить следы ретуши, а также понять, были ли добавлены или удалены страницы.
- Определить возраст книги по использованному для её создания материалам и стилю письма.
- Предоставить историческую справку об известных книгах, печатниках, переплётчиках и издателях.
- Вспомнить, где проходят книжные аукционы и распродажи, а также точно определить цену конкретной книги.

Если способность не вводится в игру, то эти таланты и навыки переходят к **истории искусств**. Если она была введена, то является профессиональной способностью **антикваров**.

Подделка (прикладная)

Вы способны создавать фальшивые документы, подделывать почерк при наличии образца или (потратив время) подделать целую книгу. Эта способность не включает умения искусственно «состарить» чернила и бумагу, делать переплёт или возможность написать или иным образом создать определённый том Мифов.

Если способность не вводится в игру, то эти таланты и навыки переходят к **искусству (каллиграфия или печатное дело)**.

Важные способности

Сыщикам в этой игре стоит удостовериться, что их команда обладает некоторыми необычными способностями, которые по сути не являются новыми: такими специальностями **искусства**, как гравировка и печатное дело; **химией** для обработки бумаги и чернил; и специальностями **ремесла** вроде изготовления бумаги, переплётного и кожаного дела.

Комплементарная магия

Охотники за книгами, их клиенты, информаторы и все те, кто связан с чёрным рынком гримуаров, довольно суеверны, порой безумны и весьма подкованы в оккультизме. Такая гремучая смесь приводит их к попыткам колдовать и, продолжая идею странного и жуткого, некоторые из этих попыток могут оказаться успешными.

По своему желанию Хранитель может использовать это правило, позволяющее сыщику (или персонажу Хранителя) пройти проверку **самообладания** с риском потери 3 пунктов, чтобы обменять 2 пункта из запаса **самообладания** на 1 пункт из запаса любой другой способности. Обмен может происходить после проверки. Игрок описывает странное ритуальное действие, исполненное сыщиком, поясняет, по каким правилам оно должно сработать, и, если такой обмен произошёл впервые, рассказывает, где персонаж об этом узнал. Основные ограничения: никто (включая Хранителя) не считает это чрезмерным нарушением игрового баланса, действие достаточно жуткое и странное, а также сопряжено с определённым условием. Хранитель может в дальнейшем использовать это условие при повторном обмене такого же рода. Ниже приведён пример.

*«Роуз просто обязана пройти эту проверку **бдительности**, так что я меняю 4 пункта **самообладания** на 2 пункта **бдительности**, чтобы при броске у неё вышло 5. Для этого она закуливает сигареты с крысиным помётом и маслом шафрана. Этот сорт шафрана растёт только в России, откуда и происходит невидимый демон чумы, за которым мы охотимся. После этого она ждёт, пока*

*клубы дыма очертят его фигуру. Это-
му трюку её научил тот безумный рус-
ский эмигрант, который прошлой зи-
мой на рынке Спиталфилдс менял книги
на водку».*

Подходя к этому творчески, Хранитель и игроки способны оправдать любые разновидности странной и необычной магии, дающей преимущества в **атлетике** («Я обматываю шею прядью человеческих волос и перетягиваю себя через забор»), **маскировке** («У меня во рту его мумифицированный палец,

Цены на редкие книги в 30-е годы

Цены на редкие книги достигли своего пика в 1920-х годах, примером чего может стать библиотечный аукцион Джерома Керна, собравший в 1929-м году 1.7 миллиона долларов (что соответствует 21 миллиону в 2007-м). С началом Депрессии книги упали в цене так же, как и прочие товары: первое фолио Шекспира, ушедшее в 1927-м году за 66 000 долларов, было продано за 22 000 в 1941-м году, в то время как копия «Королевы Мэб» Шелли с рукописными комментариями автора, за которую в 1929-м году давали 68 000 долларов, в 1951-м году принесла продавцу всего 8000 долларов. Есть исключения; в 1933-м году Синайский кодекс Библии, датируемый 4-м веком, был куплен Британским музеем у Советского правительства за сумму, превысившую 500 000 долларов.

Ниже приведено ещё несколько примеров.

Бликлинские Гомилии: датируемая 10-м веком рукопись на пергаменте (150 страниц), \$55 000.

Тиххильский псалтырь: прекрасно сохранившаяся иллюстрированная рукопись на пергаменте 14-го века, \$61 000.

Роман о Розе: мистическая иллюстрированная рукопись на пергаменте середины 14-го века, \$6 800.

О несчастьях знаменитых людей Бокаччо: отпечатанный в 1476-м году французский перевод с гравюрами, \$45 000.

Гипнэротомехия Полифила: отпечатанное в 1499-м году Альдом Мануцием мистическое произведение с ксилографией, \$700.

Дон Кихот Сервантеса: отпечатанный в 1605-м году в Мадриде (2-я редакция), \$2 200.

Чудеса незримого мира Коттона Мэзера: отпечатанный в 1693-м году в Лондоне (2-я редакция), \$70.

Маг Фрэнсиса Баррета: первая редакция гримуара, изданного в 1801-м году в Лондоне, \$12.

Эллада Шелли: изъятая из продажи первая редакция от 1822-го года, \$2 100.

Золотая ветвь Фрэзера: третья редакция, Лондон, 1911-й год, 11 томов, \$18.

Выше указаны цены с аукционов, основным источником информации о которых послужили выпуски журнала **American Book Prices Current** за 1935-й и 1936-й годы. Тем Хранителям, которые не против углубить свои познания в сфере торговли редкими книгами, стоит с ними ознакомиться. Гримуар же стоит много больше для знающего покупателя (какова цена божественной власти?), но существует и вероятность купить его за бесценок на книжном развале. Комментарии и пометки на полях магической книги вполне способны увеличить её цену во много раз; гримуар, из которого были вырваны страницы со всеми магическими формулами, может оказаться бесполезным для мага, но сохранит свою цену для обычного (или недальновидного) клиента.

Сюжетные основы

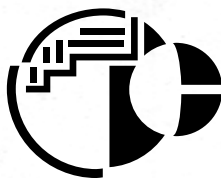
и поэтому меня невозможно от него отличить»), **бегству** («Я делаю надрез на пальце, пачкаю кровью перчатку и бросаю её на крышу того авто, после чего бегу в противоположную сторону»), **слежке** («Я смотрю только на те витрины, на которых есть первая буква её имени») и так далее.

Хранитель может постулировать, что любая комплементарная магия должна проистекать из Мифов (требуя от сыщиков обратиться к гримуарам), сопряжена с принесением в жертву своей крови (всего капли или 1 пункт **здоровья**) или ограни-

чить её любым другим образом. По решению Хранителя некоторые из районов Лондона могут облегчать использование определённых видов магии (к примеру, Собачий остров будет способствовать охотничьей магии), понижая сложность проверки **самообладания** с 4 до 3.

Краткое описание

От «Это “Девятые врата” в стиле Джеймса Эллроя!» до «Иэн Синклер и “Неизвестные Армии”!».



РУКОПИСЬ ХРАНИТЕЛЯ

Автор: Кеннет Хайт.

Правила СЫЩИК: Робин Д. Лоус.

Дополнительные материалы: Саймон Роджерс.

Перевод: Марк Хаос, Кирилл Поливко, Егор Мельников.

Ответственный редактор: Анастасия Гастева.

Корректоры: Андрей Ямшинский, Евгений Щерба, Константин Лихачёв, Андрей Макаров.

Вёрстка: Александр Стрепетиллов.

Иллюстрации и дизайн макета: Жером Югенин.

Отдельные благодарности: Лео и Паскаль Квидо, Александр Тимошенко, Эффи и Джулия Югенин.

Тестирование правил: Эдриан Прайс, Стив Демпси, Вэй Кянь, Эдриан Смит, Грэхем Уомсли, Алекс Фрадера, Дэйв, студия «Polymancer», Саймон Роджерс, Дэниел Бейн, Дэнни Бейн, Крис Мелоун, Марк Дипаскаль, Мэттью Пок, Тим Баркер, Луиза Хайс, Дэвид Лэй, Майк Шэпарт, Карла Джейн Миллер, Элизабет Риз, Роберт Миллз, Дональд Ф. Тэйлор Третий, Ричард Харди, Линн Харди, Фредрик Молл, Фредрик Ганссон, Джефф Кэмпбел, Джейми Майкл, Джошуа Форд, Маркус Огава, Лиза Мари Огава, Гил Тревисо, Анри де Вов, Рональд Абиц, Стив Бартоломей, Алан Фонтейн, Петер Кесслер, Войчих «Альтер» Кобза, Лорен Молликон, Оливье Ноэль, Уэйн О'Коннор, Жизлен Морель, Джеймс Сэмпл, Габриэлла Сэмпл, Дэн Пускедду, Олив Пускедду, Аксель Эйбл, Штефан Орманн, Мартин Шрамм, Онно Таслер, Ральф Ахенбах, Уильям С. Барго-младший, Жак Мари Малла, Кит А. Кэллсон, Дуг.

Подписано в печать 26.03.2015. Формат 70х90/16.

Бумага офсетная. Печать офсетная. Усл. печ. л. 9,36. Тираж 300 экз. Заказ № 3517.

ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

«Первая Академическая типография «Наука»,
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, дом 12/28.

«Рукопись Хранителя» — это дополнение для настольной ролевой игры «Ктулху», в которой вы берёте на себя роли исследователей в мире Мифов Лавкрафта. Основанная на системе правил СЫЩИК, игра подойдёт любителям детективных историй в жанре лавкрафтианского ужаса.

«Рукопись Хранителя» предназначена для глаз ведущего. Она содержит в себе поистине ужасающие сведения, раскрывающие природу таких Великих Древних, как Азатот, Ньярлатхотеп и Ктулху. Также в ней вы найдёте все тайны о чудовищах, заклинаниях, организациях и местах, связанных с пугающим миром Мифов.

- Описания и интерпретация 20 божеств: от знаменитого Ктулху до неизведанного Хастура.
- Более 40 заклинаний и ритуалов, открывающие секреты Древних простым смертным.
- Около 20 пронизанных зловещими тайнами мест для ваших расследований.
- Более 30 порождений Мифов: от жутких ми-го до бесформенных шогготов.
- 8 оккультных обществ и организаций.
- 3 сюжетные основы в разных стилях.

ISBN: 978-5-905471-18-6



9 785905 471186

